MONTHLY WORDS

〈表紙の言葉〉

おい、おいハミダスなよ——少し逆説的ではあるが、このスタンスが大好きだ。

この言葉の内に、発言側と受け手側の間に充分な愛情と信頼関係を感ぜずにはおれない。早くNGと読者の間にも、このような関係が生まれないかな、と切に願う次第である。

この言葉を言われるような人といったら一体どんなタイプなのだろう。考えてみる。……きっとロクなもんじゃないんだろうな。でも、バイタリティだけは、かなりある。うん、絶対にそうだ。その力がどこに向けられるかが問題なのだ。ジッとしているだけのヤツなら問題ない。おそらくこいつは黙っていることができないやつなんだろう。地味に平凡にという作業が、凄く難しいのだろうな。ルーティン・ワークは間違ってもやらせられないヤツ。でも、その探究心と、あふれるパワーを良き方向へ向けることさえできれば、ドデカイことをやりそうでもある。要するにクリエイティビティを発揮するための充分な潜在能力を持っているのだ。

先月号で採り上げたナムコのいう「前科者」とは、こんなやつらのことを指すのかもしれない。

しかし、どうも納得いかないというか、ピンとこない点がある。今月のロケーションネットワークの取材で巣鴨キャロットに集まってくれたナムコファンと会って感じたことだ。

彼らは確かに並はずれたナムコファンだった。そして「前科者」のこととなると、それなら自分はバッチシと確信を持っているようでもあった。ナムコに、というかゲームに一生懸命なのである。そのためにはラジアメも欠かせないNGも欠かせない、ポスターやチラシ、ナムコグッズも……。??????????

分からない。確かに彼らは一つの事に優れているのだろう。でも、違っていたら許してもらいたいが全て頭の中だけのクリエイト、小手先だけのゲーム通に感じてしまったのである。あっ、でもそういう人もいてもいいと思う。だけど何かジェームスディーンの「理由なき反抗」のような、得体の知れない体からあふれ出てくるパワーを感じなかった。

今回の特集でも、ファミコン誌編集長の方々からは、ナムコは業界を育てる立場。そして、新しい事、物を創り出していく会社という言葉が聞かれた。NGも前に向かってハミ出さなくては、と思ったりもする。

contents

No.21

1988 7 JULY

お知らせ
先月からの発行の遅れのため今月も、いつもの発行よりは遅くなってしまいました。来月は大丈夫だよ。

NG入手方法
NG発行日は毎月25日。(これからは守ります) 全国のナムコ直営店か玩具店等で入手してください。郵送申し込みの場合は、郵便番号、住所、氏名を明記の上、200円分の切手を同封して、〒146 東京都大田区多摩川2-8-5(株)ナムコNG編集室「NG○月号お届け係」までヨロシク。

STAFF:Editor in chief 蝦名規功 Editorial Director 北原香里・Editor 杉本郁子・星野憲由 Layout 高島千恵・望月晴代 Photographer 水野佳昭 Cover Illustration 篠崎雄一郎・横岡匠 Illustration 石倉淳一 Assistant Editor 森 芳子

ファミリーコンピュータ・マガジン

ファミコン通信

㊕ファミコン

ファミコン必勝本

WHAT'S NAMCO?

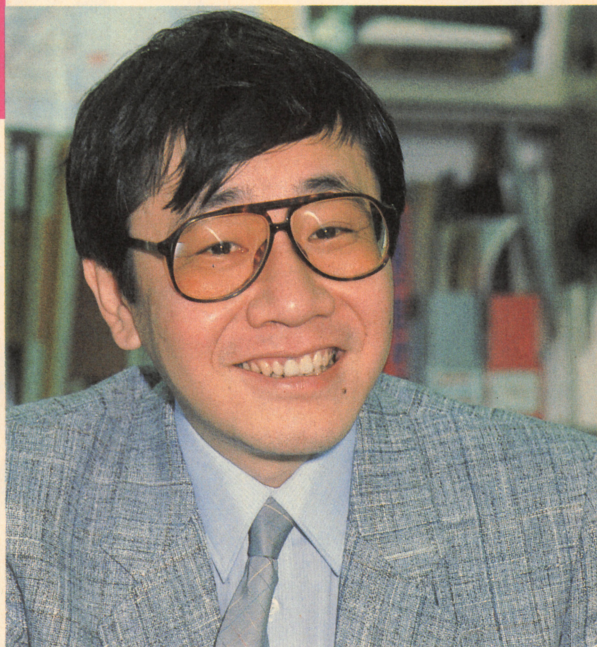
ファミコン界は，今！ ファミコン誌編集長に訊く

ファミコン業界のことを、もっとも冷静でかつシビアな目で見つめている人たちがいる。それは、これを採り上げ雑誌編集をしているファミコン誌の編集長たちである。今回の巻頭特集は、4人の編集長たちに、ナムコのことをどう考え、業界の行末をどのように感じているのかを語ってもらった。

ファミリーコンピュータ Magazine

ゲームデザイナーを育ててもらいたいね

PROFILE

山森 尚（TAKASHI YAMAMORI）
ファミリーコンピュータ・マガジン編集長。
ナムコお気に入りゲームベスト3
1．ドルアーガの塔
2．ゼビウス
3．ファイナルラップ

ファミコン界も今のように、色々なソフトハウスが存在して過当競争になってきてしまうと『ナムコらしさ』なんて言ってられないのかも知れないのですけど、私はやっぱり、namcoであって欲しいって気がしますね。
「あのゲームセンターで人気の○×がファミコンに……」なんてフレーズは似合わないですよ、やっぱり。

私たちの中のnamcoは、いつも新鮮で、個性の強い、しかもユニークなものを創り出してくれるシンボル・ブランドなんです。
あと、5年もするとファミコンで育った少年たちが、ゲームを作る年齢に達します。そんな彼らに潜在能力を植えつけてくれる会社。また、業界全体のために、それをしなければならない会社、それがナムコさんなんじゃないかなと思います。
最近は、いっぱいゲームを出す会社というイメージですものね。これだけ、多くのタイトルを見せられてしまうと、ブランド・イメージが悪くなったとは言いませんが、薄く感じられてしまう、というのが正直な今の感想ですね。
ファミマガの読者アンケートによると、彼らがファミコンソフトを買うのは、せいぜい2～3ヵ月に1本なんです。このサイクルで良質のソフトを出していってもらいたいですね。

話が少々キツ目になったかとは思いますが、これも思い入れの深いナムコさん故ということでお許しください。私の言いたいのは品質の低いソフトをナムコさんが作っているということではなく（いや、むしろナムコさんのソフトは他メーカーに比べて優れているのです）、どうしても業界リーダーとしてのプラス・アルファを求めてしまうのです。

業界全体に目を転じると、ニューハードに興味がありますね、ナムコさんからは出るのでしょうか？ 出してもらいたいような気もしますね。
今のファミコンでは本体内RAMの容量が少なすぎますよ。これによって、制限されてるソフトも少なくないんじゃない？ 一方、ソフトの方は容量が増えていく傾向にありますね。でも、大容量をこなしきっているソフトも数少ないというのが現状。だからと言ってニューハードというのも短絡的ですが、大容量ロムもコストが高いようですし、あまりソフトの値段が上がるのも……と、私などがアレコレ思い悩む以上にナムコさんは考えてらっしゃるんでしょうけど、勝手を言わせていただければ、受け手としては面白いゲームを適正な値段でということでしょうね。その解決策として、ニューハードというものも考えられると思うんですよ。
実際、今ファミコンを持っている人の20％はPCエンジンを持っていますし、30％は購入予定なのだそうです。来年登場するというスーパー・ファミコンに対しても、反響は結構ありますし、みんな楽しめるゲームに飢えているんでしょうね。
ゲームって何かを楽しんでもらおうと思って作っている訳でしょ。それが、どこを楽しんでいいのか分からないモノが、多いんですよ、最近。ブームになってから、ゲームデザイナーはいい商売になると思って、一獲千金目当てで、作る人が増えたんでしょうね。幸いナムコさんには、そうしたゲームはないですけれど、そういったヤカラを生き永らえさせるというのも、純粋な意味でゲームを創っている人のパワーが弱くなってきたということも言えるのではないでしょうか。目先のゲーム作りテクニックだけではない、奥にあるメッセージが希薄なんですね。
ナムコさんには、数あるゲーム企画を平気でツブす度量があります。もちろん無駄も出てくるでしょう。でも、その無駄が大切なんです。人を楽しませるものが、そんなに簡単に出来るものではないとも思いますから。
それに本を作っていましても、いいゲームじゃないと困るという現状もあるんですよ、実は。ユーザーもゲームを見る目がしっかりしてきてますから、少々の記事では、すぐ悪いゲームを見抜いちゃうんですよね。ファミマガの特徴は、どんなゲームも一度は必ず紹介するというスタイルをとっていますから、あまり良くないゲームだと売り上げにひびいてしまうんですよね。
最後に、ファミマガは速くて、正確でストレートな情報をモットーにしていますので、NG読者の皆さん、ナムコファンの皆さん、ご愛読のほど、よろしくお願いします。

◀うちにある器材は、ファミコン誌の中ではNo.1じゃないですかね。さすが老舗。

WHAT'S NAMCO!

コンピュータ文化の担い手として期待！

遊びをクリエイトするって、キャッチフレーズ、いいですね、アレ。これを目にして、ナムコさんの会社案内と求人案内を採り寄せてしまいましたもん。残念ながらその時は、もうアスキーの社員だったんですけどね。

それにI WILLの精神。これも好きです。うちの編集部は企画を出した者が、そのページを担当するというシステムを採っているんですが、どうもこっちの方は、やる気のある人だけに仕事が集中するという弊害が出ているんですがね。

まあ、そんなナムコさんだからこそ期待するところはたくさんあります。『コンピュータ文化』の中の最大のエンタテイメントであるビデオゲームにおいては、やっぱりいつも最先端を走っていてもらいたいですよね。そこで不思議に思うのは、どうしてパソコン通信事業にナムコさんは乗り出さないのかなってことです。

ルーカス・フィルム社の「ハビタット」あれ、凄いですよ。パソコン通信を使っての一種のビデオゲームなんですけど、ああいったものを日本で最初にやる会社って言ったらねっ。……ナムコさんならできる、いや、今までこういったことを切り開いてきたのはナムコさんなんじゃないかなって気がするんですよ。

業界を育てる意味でもぜひ、こういったところで頑張ってもらいたいですね。本音を言わせてもらえれば私達マスコミもその方が都合がいいってことなんです。市場が広がりますからね(笑)。

コンピュータ文化の雑誌を総ナメにしてやろう。というのが私の野心なんですよ。家庭用ゲームにこっている人には、『ファミコン通信』。ちょっと遊んで『ログイン』というようにね。

そのためにはナムコさんの力がどうしても必要なんです。ゼビウスやドルアーガの塔では随分と恩恵にあずかりましたから(笑)。やっぱりゲームが良くないと本は売れませんね。これからもお願いします。

つらつらと述べたように、こんなところが私の抱くナムコさんに対するイメージでしょうね。いわゆる業界の先駆者という感じなんですよ。

ところで、ニューハードがナムコさんから出るって噂は本当ですか？ 気になりますね。PCエンジンでも、ナムコさんなりのソフト開発力を見せつけられていますから、もし自社ハードを開発されたら、業界の一大ニュースですものね。それだけ、影響力が大きいということです。

ナムコブランドで商品を買ってくださる方が多いんじゃないんですか？ 確かにゲームソフト一つとってもハズレが少ない気がしますもの。何かこう、しっかりと仕上げてくるというかね。

シューティングゲームのブームの中心はゼビウスだったし、アクションゲームはパックマンから、そしてRPGはドルアーガの塔、スポーツゲームはファミスタ。

それぞれのジャンルの面白さを分からせてくれたメーカーでもあります。

なかでもファミスタにいたっては、今や野球ゲームの殿堂入りといった感さえありますもんね。余談になりますが、某ファミ通の副編集長なぞは、こればかりやり過ぎて、仕事をせずに私からファミスタ禁止令を出されたくらいですから(笑)。後にも先にも、ゲーム雑誌を作っていて、ゲームを禁止するなんてのはファミスタが初めてじゃないですか。

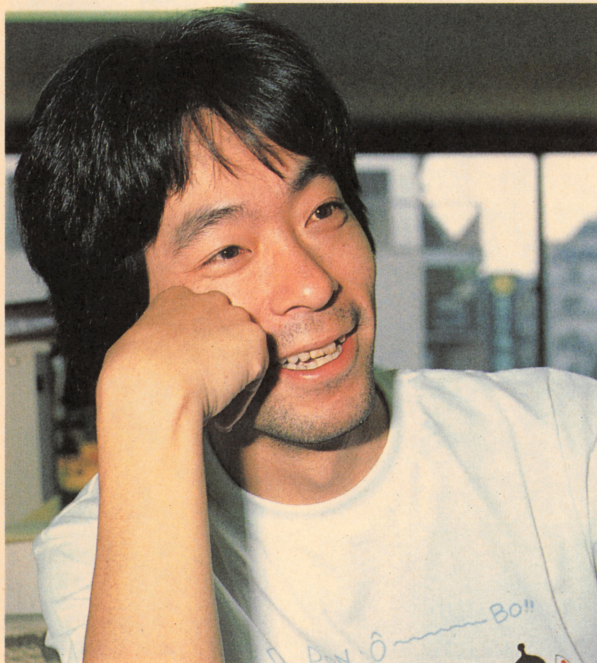
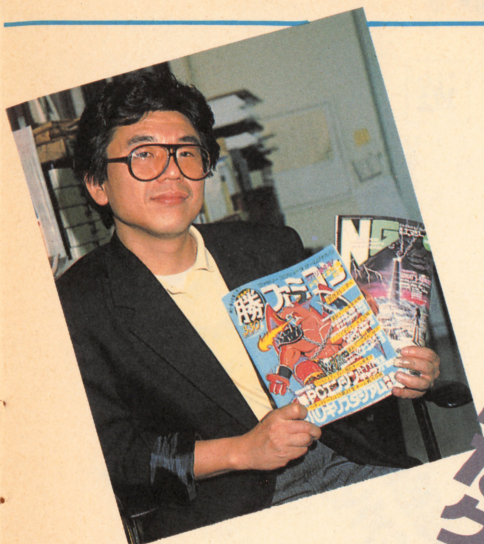
そんなわけで、これからはファミコンの分野でまだ発展途上のシミュレーションに期待しているんです。やっぱりこれも、ナムコさんの『三国志―中原の覇者』が礎になるんでしょうかね。そうなるように願っていますよ。

シミュレーションが確立すれば、ファミコンも一人前。これからは、それぞれのジャンルで良いゲームが登場してくると思います。そういった意味で、今年の年末は非常に興味深いですね。ファミコン・ソフトの面にしてもシミュレーションの定着が気がかりですし、PCエンジンも相当なニーズを得ていると聞いていますので、今後はその年末の動向にかかってくるといっても良いのではないでしょうか。

いずれにしても、ナムコさんはその中心にいるメーカーでしょう。いや、そうでなければいけません。ゲームの面では安定期に入った今も、コンピュータ文化という面から考えるとごく一部のものなのですから。これからも、ますますの先駆者としての活躍を期待します。

◀いつでも、遊びに来てくださいと、キサクな編集長さんでした。

PROFILE

小島文隆（FUMITAKA KOJIMA）ファミコン通信編集長。他にログイン、MSXマガジン兼務。
ナムコお気に入りソフトベスト3
1.ギャラガ
2.ゼビウス
3.サイドポケット

ファミコン通信

▲これからは、シミュレーションに期待してます。ガンバッテください。

コミックにしたい！そんなゲームが多い

ナムコさんは、日本のゲームソフト・メーカーのなかで、もっともキャラクター管理のしっかりとした会社といったイメージが強いですね。アメリカのディズニー並じゃないですか？ このことは、僕たちマスコミのためには不都合なことが多いんですけど、業界全体のことを考えると、それで正解という気がします。

また、違った観点からみれば、管理するに値するオリジナル・キャラクターがたくさんありますものね。最近、興味のあるのは源平討魔伝の景清ですね。この作品は、もちろんキャラクターとしてもたいへん魅かれるものがあるのですが、バックストーリーがとてもいいということが興味の要因です。

そう言えば、ナムコさんには昔から、ゼビウスを筆頭とした、バックストーリーのしっかりしたゲームがたくさんありますものね。だから、キャラクターが生きてくるんです。

ゲームの世界だけにとどまらない、こういった遊びがナムコさんの強みでしょうね。

その他に、ナムコさんに感じるところと言えば、節目、節目にビッグタイトルを必ず出してくるところといった感じかな。現在の野球ゲームの火付け役となったのもナムコさんですし、人気のたち上げは、ほとんどそうなんじゃないんですか？ やはり、FC全盛時代になっても、アーケードで鍛えたテクニックと、遊び方を心得ているんでしょうね。誤解を招いてはいけないので、述べておきますが、これは何もFCだけじゃないということです。今だにアーケードでもファイナルラップを初めとしたベラボーマンやアサルト、ドラゴンスピリットなど、質の良い、新しいものが生まれていますものね。

よくも、これだけ次々と生み出せるものだと、感心させられてしまいますね。

現実的にもFCに移植して欲しいゲームという読者アンケートで、いつも上位にナムコさんのソフトが位置してますからね。こちらがその理由を取材したいくらいですね。

とても、良いことばかりを連ねてきましたが、それには理由があるのです。

(勝)ファミコンの兄キ分にコンプティークというパソコン雑誌（あくまで現在は）があるのですが、実は(勝)は、そこから生まれ出てきたものなのです。

そのコンプティークの創刊号には、アーケードのゼビウスを大々的に特集させていただきました。当時をふり返ると、私事ですが、ナムコさんには特別な感情を捨て切れないんですよね。

そして、ファミコンブームとなり、コンプティークの中にとても収まりきれなくなったきっかけを作ってくれたのも、ドルアーガの塔といった名作だったのです。

まあ、あまり昔を懐しんでばかりもいられないから、今後の話をすると、やっぱり今はシミュレーションに注目していますね。中でも三国志には、またいつもの人気たち上げ役を期待しています。

さて、これからの家庭用ゲーム業界を考えてみると、どうなるでしょう。ファミコンの場合は安定期に入ったと見ていますね。でも、これだけ多くのソフトが出てくれば、ユーザーの方の選り好みが激しくなってくるのも事実です。良いものは売れ、あまり質のよくないものは売れ残るといった状態ではないでしょうか。それだけ一般性が出てきたということでしょうね。もちろん、これはRPGなら売れてシミュレーションはダメという意味ではありません。それぞれのジャンルでいい物が売れるということです。

一方PCエンジンはというとCD ROMの発表もされて、これからといったところでしょうね。もちろん、これが伸びるかどうかは、ナムコさん次第という感じです。

そんな、ナムコさんに望むのは、もっともっと業界を引っぱり、文化的にも認められるようにしてもらいたいということと、後に続くゲームデザイナーの卵たちのために新しくて良いゲームを作っていただきたいということです。ゲームソフト業界では単に一メーカーではなくて、リーダー格の存在なのですから。切に願っています。

PROFILE

佐藤辰男（TATSUO SATO）

(勝)ファミコン編集長。コンプティーク　コミックコンプ等兼務。

ナムコお気に入りソフトベスト3

1.プロ野球ファミリースタジアム

2.ゼビウス

3.三国志ー中原の覇者ーに期待。

ファミコン必勝本

PROFILE

井上裕務(HIROMU INOUE)

ファミコン必勝本編集長。
ナムコお気に入りソフトベスト３
1.ファミリーテニス
2.マッピー
3.スターラスター

都会的センスのあるユーモアがいいね!

ナムコさんのいいところは、業界の最先端を走っていても余裕が感じられるということですね。ガムシャラなところがなくガツガツしていないんですよね。例えて言えば、ゲームを作って見ても冗談のような企画から、それを煮詰めていって、立派なものにしてしまう、といった感じです。

都会的という言葉が似合うのかも知れません。ファミリーテニスなどのネーミングのうまさが良い例で、「すこんちょ」といったような、ゴロのいい響きのいいネーミングは他の追随を許さないものがありますね。

ファミスタにしても、試合結果をナムコット新聞のようなものにしてしまったりと…まったく脱帽といったところです。

パロディに無理がなく、かわいたユーモアをさらりと提供してくれる。そんなイメージですね。

それに加えて、昨年度のスターライトエクスプレスの協賛など、ゲームにとどまらず、だんだん大きくなっていくなと感じています。

さて、今までは良いイメージだけを挙げてきましたが、悪印象が無いこともないのです。

これは、良いイメージと密接に結びついていて、逆説的かも知れないのですが、商品作りがうますぎるといった点です。最近はファミコンソフトでいえば随分たくさんのタイトルを出していることにも関わってくるのですが、悪く言えば、どんなものでも、それなりに見せてしまう、というテクニックを感じるのです。価格設定にもそれを感じます。あのプロ野球・ファミリースタジアムが、3900円、ハードパッケージで売り出されてしまうんですからね。確かにユーザーにとっては、うれしいことですけれども、業界全体に諦めムードを作っていることも否めません。昨今は、野球ゲームのブームと言われていますが、どのメーカーもファミスタに真向うから挑んでいる感じがしないのです。これからの発展のために考えると気になる点です。

ゲームは、メディアになりえるか？ ということを良く聞きますが、私が思うに、もうメディアになっていますね。私が子供の頃のマンガのように。

その中には、アクション、シューティング、RPGなど様々なジャンルも出来上がってきましたし、これからは、それぞれの分野で秀逸作品が生まれてくるような気がします。

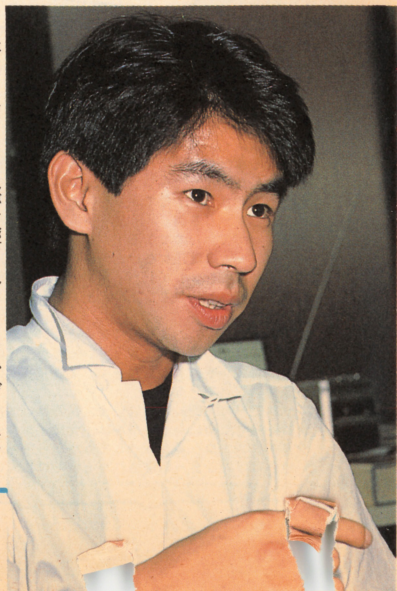
ファミコン必勝本の編集方針にも、それが反響されてまして、ゲームを遊びのツールとして捉えています。バグボーイ・クラブと言うのですがなかなか読者のIQの高さが分かりますよ。一度読んでみてください。

話はそれてしまいましたが、最後に、ナムコさんに対して強いお願いがあります。それは、ゲーム業界がもう一歩脱皮するために、ゲームセンターの改革にのりだしてもらいたいのです。もちろん私たちが言う前に努力はされているのでしょうが、読者の便りによれば、まだまだイメージの良いものとは言えないのだそうです。気持ちの良い快適な空間と誰もが認めるようになってもらいたいですね。

もっと言えば、受け手の意識さえ、変えて欲しいのです。ベラボーマンやアサルトなどゲームの質も良くなっているのですから、プレイヤー側の気持ちも高めて欲しいのです。

たまには、正装しておこしくださいというゲーセンがあってもいいじゃないですか。

ゲームセンターに来るお客さんの男女比率にも注意したいですよね。これが近づいてきた時には、ゲームはメディアか？ などという論議も起きない程に社会に対して認知されるのではないでしょうか。

▼ナムコスポーツゲーム大会
２回連続優勝はスゴイ！

平林編集員も積極的に参加してくれました。▶

カイの冒険

It's a Fantastic Ki World.

THE QUEST OF KI

NG読者人気投票のナンバー1のカイちゃん。彼女のことならなんでも知りたいというキミに、ニューゲームを通してNGならではのカイちゃんを紹介するよ。

シナリオ0

ザ・クエスト・オブ・カイ

今とは別の時間、別の世界のお話です。
人々は神を敬い、王は愛と戦いの女神イシターに仕える巫女をたてて、政治に神のお告げを反映させていました。そんな信心深い王国のために、空の神アヌは、天上界に「ブルー・クリスタル・ロッド」を置いて、その輝きが王国の隅々までいきわたる様にしました。もともと女神イシターの持ち物であるブルー・クリスタル・ロッドの輝きは、人々に愛と平和をもたらしました。

しかし、この噂を伝え聞いた帝国が、突然王国に攻め入り、王国は滅ぼされてしまったのです。

帝国は王国の男たちを奴隷にして、天上界にあるブルー・クリスタル・ロッドに届くような塔を作り始めました。塔が高くなるにしたがって、その陰となり、王国にブルー・クリスタル・ロッドの輝きが届かなくなりました。王国は不安に満ち、犯罪が横行し、しかも恐ろしいことに、女神イシターとの戦いに敗れ、ブルー・クリスタル・ロッドの光に封じ込められていた悪魔「ドルアーガ」が復活してしまったのでした。

ドルアーガの復活を知らぬアヌ神は、悪意に満ちた帝国の無信仰を戒めるため、雷を塔に落とし、崩してしまいました。人間たちに愛想を尽かした神々は、天上高くに引きこもってしまいました。

神々の加護の無くなった王国はドルアーガの天下となり、ドルアーガは、その魔力で塔を修復し、天上界からブルー・クリスタル・ロッドを盗み出し、アヌ神の雷に撃たれた帝国軍の人々を、モンスターに甦らせて塔の中に放ち、ブルー・クリスタル・ロッドを隠して塔に立て籠もりました。

王国の王子であった「ギル」と、王家の巫女であった「カイ」は恋人同士でした。ギルは塔を建てる人夫として働かされていましたが、塔を崩された時、岩の下敷きとなり負傷してしまいました。

ひそかに王国の再建を目指す二人を、ただ一人残って見守っていた女神イシターは、神々に見放されても神を敬い続けているカイに、魔法のティアラ(冠)を授け、ドルアーガを倒すために塔へ遣わせました。

これは悪魔ドルアーガを倒すため、ティアラの力を信じ、たった一人で魔の塔へ立ち向かった「カイ」の愛と勇気の物語です。

シナリオ1

ドルアーガの塔

今とは別の時間、別の世界のお話です。
人々は神を敬い、王は愛と戦いの女神イシターにつかえる巫女を重用し、政治に神のおつげを反映していました。そんな信心深い王国のために、空の神アヌは天上界に「ブルー・クリスタル・ロッド」を置いて、その輝きが王国の隅々までいきわたるようにしました。もともと女神イシターの持ち物であるブルー・クリスタル・ロッドの輝きは、人々に愛と平和をもたらしました。

しかし、この噂を伝え聞いた帝国が突然王国に攻め入り、王国は滅ぼされてしまったのです。王国の男たちを奴隷にし天上にあるブルー・クリスタル・ロッドに届くような塔を作りはじめました。塔が高くなるにしたがって、その陰となり、王国にはブルー・クリスタル・ロッドの輝きが届かなくなりました。王国は不安に満ち、犯罪が横行し、しかも恐しいことに女神イシターとの戦いに敗れ、ブルー・クリスタル・ロッドの光に封じ込められていた悪魔「ドルアーガ」が復活してしまったのでした。

ドルアーガの復活を知らぬアヌ神は帝国の不信心を戒めるため、雷を使って塔を崩してしまいました。人間たちに愛想をつかした神々は、天上界高くに引きこもってしまいました。そして、神々のたすけのなくなった王国はドルアーガの天下となり、ドルアーガは、その魔力で塔を修復し、天上界からブルー・クリスタル・ロッドを盗み出し、アヌ神の雷に撃たれた帝国軍の人々をモンスターに甦らせて塔の中に、ブルー・クリスタル・ロッドを隠して塔にたてこもりました。

王国の王子であった「ギル（ギルガメス)」と、王家の巫女であった「カイ」は恋人同士でした。ギルは塔を建てる人夫として働かされていましたが、塔が崩されたとき、岩の下敷きとなり負傷してしまいました。ひそかに王国の再建をめざす2人をただ1人残って見守っていた女神イシターは、神々に見放されても神を敬い続けているカイに、魔法のティアラをさずけ、ドルアーガを倒すために塔へ遣わせました。しかし、カイはドルアーガの魔力の前に、捕われの身となってしまったのです。

恋人を失ったギルの嘆きは天上界のアヌ神にも届き、アヌ神はギルに勇気を力に変換する黄金の鎧を与えました。ギルは、カイを救い、平和のシンボルであるブルー・クリスタル・ロッドを天上界に戻すため、ゴールドナイトとなってドルアーガの塔へ挑んで行くのです。

シナリオ2

イシターの復活

ドルアーガ打倒のために塔に向かった黄金の騎士ギルを待っていたのは、無数のモンスターたちや、さまざまな種類のワナだった。

しかしながらギルは、数々の危険を持ちまえの勇気で突破していった。そんな姿を見た女神イシターは、ギルにドルアーガを倒すためのいろいろな力を与えた。そしてギルは、ブルー・クリスタル・ロッドの輝きを得てドルアーガを倒し、ドルアーガの魔力をルビーメイスと共に封じ込めることができたのである。

ドルアーガの魔法が解けたために、ギルの恋人カイは人間の姿にもどることができた。しかし、ドルアーガの魔力で修復されていた塔は、再び元の廃墟へと化してしまい、出口がわからなくなってしまったのである。

塔の本来の住人だった龍のクオックスは、ドルアーガの呪縛が解けたおかげて自分の住み家に帰っていったが、その他のモンスターたちは、コントロールされていた力を失ってより狂暴になり、あてもなく塔内をさまよい続けている。

ドルアーガを倒したとはいえ、世界はいまだ暗黒に閉ざされていた。世界を救うためにカイとギルは、女神イシターの力の源であるブルー・クリスタル・ロッドを何としても塔から持ちださなければならない。

世界は『イシターの復活』を心待ちにしているのである。

遠藤雅伸氏に聞く！

操作性を大切にしたい

今回のカイの冒険は、シナリオ0なんです

――ドルアーガ・シリーズの第3作目となりますが。

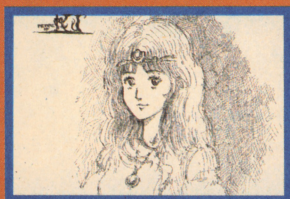
遠藤　リリースされた順序からいくとそうなりますが、実は、今回のカイの冒険は、第1作、タワー・オブ・ドルアーガの前の話なんですよ。シナリオ0とでもいいますかね。これは何も後から作られたものではなくて、最初からそういったストーリーがあったわけなんです。そこに、このゲームをあてはめたという格好でね。

――今回のは前2作と違って真上からではなく、横から見る画面になっていますが？

遠藤　前作を意識しすぎですよ。特に考えて横から見た画面にしたわけじゃないんです。それに、このカイの冒険はキチンとした企画書からネリ上げられてきたものではなく、ゲームシステムを作っていたら、面白いものができたって感じなんです。理屈ばかりを追っていたんではいいゲームなんかできっこないですからね。このゲームでもっとも注意した点はゲームの操作性ですね。よりヒューマンライクなものを目指していたら、こういったシステムが

ALL ABOUT KI

こんなKIちゃん知ってるカイ？

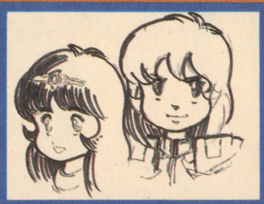
▲決定稿前のカイちゃんだ。今回が初めての発表だよ！

▲リアルタイプ・カイ。これはつい最近の作品。イロッポイね。

▲初期の頃のカイちゃん。なんかなつかしい香りがしてくるね。

▲少し進んで中期。顔が小さくなって大人の感じが漂う。

▲これまた、未発表作品、決定稿前のものだ。だんだんカイらしく。

▲NGの表紙案になった他では絶対見れないカイちゃんの姿。

▲がんばれ、ニッポン。カイちゃんも応援してますよ。

▲初期の頃のギルとカイ、こんなショットも珍しいね。

NG読者の期待に応えて、今回はキャラクターデザインのしのしののほとんど未発表作品を紹介しちゃいますよ。誰だい、こんな小さなイラストをファイルしているやつは！　ま、しょうがないか

でき上がったってわけ。たとえばカイの冒険では、ゲームオーバーになると、タイトル画面に戻り次第矢印がいきなりコンティニューのところへ行っているというように人間に余計な負担をかけないように心掛けているんです。

――今どき単純なアクションゲームを？　という声もありますが。

遠藤　そうですね、チョイ知り顔のプログラマーにこのゲームを作らせたら、もっと色んなフューチャーをくっつけたでしょうね。たとえば、カイに弾を射たせるとかね。でも、そういうことをしないのがこのゲームの狙いでもあるんです。カイを操作してみれば、その理由がスグに分かると思いますよ。

――ギルは登場していませんよね。

遠藤　ファミコン誌なんかを読んでいても、そう書かれてあるね。一口にやり込み不足といったところじゃない？

導入部はカンタン楽しんでもらえればネ

――カギを探して、トビラを開け次の階に進むという単純な進行ですが、何か意図はあるのですか。

遠藤　うん、ゲームのうまい人なら15分ぐらいで60階をクリアしちゃうんじゃないかな。もちろんコンティニューを使ってだけどね。でも、これも狙いがあってのことなんだ。難かしければ良いというわけでもないからね。もっとも考えたのは、素晴しいキャラクターの操作性を殺さないように、ってこと。やっていて気持ちがよくなる。そんな感じを狙ったんですよ。狙い通りのデキです。

――しかし、15分でクリアしてしまっては、プレイヤーに不満も残るのでは。

遠藤　うん。そこが、このゲームのポイントなんです。NGだから特別に話すけど、このゲームでの60階というのは、あくまで操作性を楽しんでもらうための導入部といったところ。本編は、むしろそれ以降のスペシャルステージにあると言ってもいいんじゃないかな。

――スペシャル・ステージ？　初めて聞く言葉ですが、裏面か何かですか？

遠藤　もう、すぐに『裏』という言葉を使いたがるんだから。カイの冒険のスペシャル・ステージは裏面でも、オマケでもありませんよ。初めから終りまで考え尽されたなかのゲームの一部分なんです。もっと言えば、この部分がなくては、ゲームが成立しないとさえ言えるかもね。

――ヒットの自信は？

遠藤　なければ、世の中に出したりしませんよ。それだけ、気持ちよくプレイしてもらえるように、考えに考えましたからね。NG読者にも絶対満足してもらえるゲームだと思いますよ。

東京おもちゃショー見物記

緊急警報！

おもちゃの新製品が晴海に上陸！

1988年6月16日から19日までの4日間、全国から新しいおもちゃが晴海に集結／着々と日本全土に進行準備中／以後、発せられる情報に充分注意して、適確な行動をとられたし／

◀オシャレに決めてくれるものだな／

おもちゃショーでもナムコがんばる

ここ、晴海の見本市会場には国内国外を問わず総勢533件もの、おもちゃ業社が集まった。これは、おもちゃ見本市といって、各メーカー自慢の新製品が公開されるんだ。19日は、一般公開。もしたから、みんなの中でも見に行った人もいるだろう。

さて私達ナムコも、もちろんこのおもちゃショーに参加している。まず、このブースを見てくれ。仲々いかしたデザインだろ？　シックでアダルトな雰囲気をかもしだしているんだ。ナムコもこういう流れが出てくるのだろうか。ではナムコのブースをのぞいてみよう。中央にあるモニターにはナムコットのビデオが流れている。その裏は…恋のトリコどーる達じゃないか。実は私もホワイティーを持ってるんだ。(はは、頬が赤くなってしまった。)おっと、ぼうっとしていると人にぶつかってしまう。さすがにナムコ。平日でも、こんなに混んでいる。

今年もナムコは何かやってくれそうだ

ムムうっ！　何だ、これは？　私の前に広がるこのたくさんのモニター。これはまだ全て発売前のゲームの画面ばかりじゃないか。ファミコン版の妖怪道中記！　三国志―中原の覇者―！　カイの冒険！　ファイナルラップ！　や、やってくれる。むかいの壁にもプロテニスワールドコート、ギャラガ'88、ドラゴンスピリットまであるじゃないか。その横は、源平討魔伝か！　よくこれだけ一度に発表できるものだ。あの源平討魔伝の横にあるパネルは何だ？　お、これがウワサに聞くコンピューターボードゲームか。ほう、細かいフィギュアやチップが豪華じゃないか。そういえば、他のブースでもパーティーグッズや復活版ボードゲームも見かけたな、これは、ことによると…いくかもしれんな。

ファミコンは何処へ行くのだろう

ファミコンは頭打ちなどと言われる昨今だが、このおもちゃショーを見る限りやはり柱はファミコンだった。ファミコン以外の商品の方が当然、多いのだがなぜか活気はない。ファミコンが主流でなくなると言われ、いったいどこへ行くのだろう。

チャイム押し逃げ犯人（通称龍馬くん）

龍馬くん、がんこ職人の生みの親。おもちゃの刀や銃をふりまわし「このままではいかんぜよ」と社内を大きな声で走りまわっている。

豚殺し犯人（通称小町）

説明小町企画者。会社を出ればギンギンのロックミュージシャン。トーキングエイド片手に「イエー、のってるかい？」と商品説明をする。

駒沢公園大爆発犯人（通称Q氏くん）

給仕くん開発担当者。マヨネーズの容器のロを切りとり、おしりにつけて星形ウンチを作りたいと目を輝かせているへんなもの発明家。

元気座談会

お前もやっただろう？爆竹なしで前科など語れるかってんだ！

S子　こんにちはっ。今日は前回のWHATS NAMCO? で特集した前科者について、具体的な話が聞きたくって、集まってもらったの。

龍馬　で、選ばれたのが俺達ってわけ？　勘弁してよ——。

S子　だって、ナムコ内で〝いたずら三大巨匠〟っていわれている三人じゃない。でも本当は、結構好きなんでしょ？　こういうテーマ！　さあ、全部、白状しなさいっ。今日は、特に子供の頃の前科について語ってもらいましょうね。

小町　いやぁ〜、僕は結構まじめだったからなぁ。

龍馬　何、言ってんだよ。すっすごいのがあるじゃん。ホラ、〝豚殺し事件〟だよっ。

小町　ああ、あれね。（笑）いやぁ、まいったなぁ。あれ、あまり話たくないんだけど。実はねぇ、僕の家の近くに精神病院があってさ、そこで豚を飼ってたんだ。まだ、小さい頃だから豚のほうが大きいんだよ。おまけに、〝ブヒー、ブヒー〟ってうるさく鳴くから、おっかないんだよな。

　ある日さ、悪者をこらしめるように、クラッカー（爆竹）を豚に投げつけたんだ。そしたら豚のヤツそれを食べちゃったんだよ。口の中で、〝ボカーン〟と爆発したと同時に、バッタリ倒れちゃって、ピクリとも動かなくなってしまったのさ。ヤバイと思ったよ。もう、罪悪感でドキドキ。それでも、本当に死んだか確かめたくってさ。近くにあったレンガを、ひょいっと投げたんだ。そうしたらそのレンガ、豚の頭にゴキンって当たって、また豚がブヒーッて鳴いて、今度こそそれっきりだった。あれ以来、怖くてその場所に近づけなかったもんなぁ。

S子　キャハハハー。かわいそう。子供って命の貴さがわかんないから残酷なことしちゃうのよねぇ。

龍馬　いやぁ、ほんとヒドイ話！　俺の場合、もっとかわいいもんな。

　俺の家から小学校まで遠かったんだ。ほら、やっぱり放課後は早く家に帰りたいじゃない？　で、早く帰る方法が一つあるんだよっ。

Q氏　物理的にそんなことできる？

龍馬　実はね、他人の家の玄関チャイムを鳴らすの。怒られると怖いっていうんで急いで逃げるでしょ？　つまり、チャイムを押して逃げて、着いた所でまたチャイムを押して逃げる。おもしろいってこともあって、年中こんなことやっていたら、ある日さ、いつもの通りチャイムを押そうとしたら、その家のおばさんが、「いつも見ているのよ！」って出てきちゃったんだ。それっきり、やめたけどね。同じ時間帯だから、ばれるのあたり前だよな。

Q氏　子供の考えることだなぁ。

小町　お前もすごいのがあるじゃん。〝駒沢公園大爆発蟻2万匹殺生事件〟。

Q氏　いやね、僕の場合さ、「こんな変なことは、たぶんまだ誰もやってないだろう」っていうことをやるのが好きだったんだ。どうだ、これは世界で僕がはじめてやったんだって感じでね。そういう意図があるっていうことわかった上で、聞いてほしいんだ。この話も爆竹が絡んでいるんだけどね。昔、スーパードラゴンっていう花火があったの知ってる？

S子　知ってる、知ってる。シューって火柱があがる花火でしょ。

Q氏　そう、それを爆竹の火薬で作ろうと思ったんだ。昔の爆竹は、今の2倍ぐらいの大きさだったな。あれをカッターで切って、パラパラと火薬だけを出して、フィルムのケース（昔はアルミ製だった）にいっぱいつめたんだ。つめこんだ後、ふたしてテープでとめて、導火線をつけるとハイ、出来上がり。爆竹を何百個とばらしてね。そりゃもう、寝ないで作ったんだぜ。それで次の日にワクワクしながら駒沢公園へ行ったのさ。地面に穴をほって埋め、導火線に火をつけて、さぞかしきれいな火柱があがるだろうと、地面にふせて待ってたの。すると、〝ドッカーン〟とすっごい音で大爆発。大きな石はポンポン吹っ飛ぶわ、近所の人は何事かと窓を開けるわで大騒ぎ。僕なんかその音のすごさに腰がぬけちゃって、はって逃げたもんな。あの後どうなったのかなぁ。かなりヤバイよなあ。これ、もう時効だよな？

龍馬　やっぱり、みんな火薬で遊んだんだなぁ。

小町　でもさ、よく火薬をいたずらして指がなくなったなんて話、聞かなかった？

龍馬　あった、あった。実際には見たことないけど、親や先生がよくそういう話をしてたね。

Q氏　でもダメだって言われるとよけい近づきたくなるじゃん。まあそのせいもあるのかもしれないけれど、初めてマッチに火をつけた時、それだけで感動したもん。わぁー火がついたぁってね。俺ね、そういえば火薬をセロテープで車の窓につけたこともあったな。

龍馬　おいおい、そりゃヤバイよ。

Q氏　窓ガラスって固そうに見えるじゃん。

龍馬　で、どうなったんだよ。

Q氏　…パーンて音がしたとたん、ガラスが真っ白になって割れた。

龍馬　そりゃお前、逮捕されていいよ。

Q氏　車といえば、雪の日にさ、歩道橋の上から下を走る車めがけて雪を投げたなぁ。雪だから車に当たっても壊れる心配はないし、ターゲットが動くから、めちゃくちゃおもしろかったね。ただ一つ、気がつかなかったのが、歩道橋の下が交番だったってこと。

龍馬　バカだねー。見つかったの？

Q氏　もちろん怒られちゃったよ。

龍馬　あたり前だよ。ドライバーにしてみれば、急に大きな音がして何事かと思っちゃうよ。

小町　そうだ！一歩まちがえたら大事故だもんな。

S子　ほんとよ。何もなかったから今、話せるのよね。ったく、人迷惑な話！　でも、おもしろそう…ねっ。

ウンコの思い出は、忘れろって言われても忘れられないさ。

小町　雪で思い出したけど、犬のフンを入れた雪玉を作って友達に投げつけたこともあったな。そういえば俺ってとかく、ウンコにえんがあるんだよなあ。

龍馬　なんだ、そりゃ？

小町　小さい時、かくれんぼをやってて、友達と二人で公衆便所に隠れたんだ。そうしたら友達がくみとり便所に帽子を落としちゃってね。そいつは新品で、親にしかられるからそれを拾うって言うんだよ。俺、困ったね。だけどまぁ、そいつに引きずられてね、俺が手を持ってそいつがウーンと手を下に伸ばしてはいっていったんだ。その時ね……。わざとじゃないんだ、本当にわざとじゃないんだけど…、手、離しちゃったんだ。

龍馬　ひでぇ、そりゃひでぇ。

小町　そいつ、頭からずぶずぶはいっちゃってね。俺もよっぽど逃げよ

うかと思ったよ。だって怖くなっちゃったもんな。まぁ、それでも近所のおじさんを呼んで助けてもらったよ。それからそいつ転校しちゃってね。あいつ、どうしているかなぁ…。

龍馬 そりゃ、お前のせいだ。

小町 いや、そうじゃないんだ。理由は別にあったんだ。

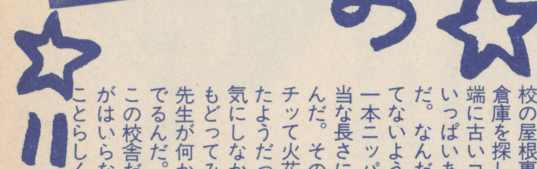
S子 なんか、すっごい話ばかりね。その調子だと、学校生活もたいへんだったんじゃない？

龍馬 テストの答案用紙の書換えなんかよくやったな。

小町 やった、やった。20点のテストを80点位に書換えて親に見せるんだ。だけど最後は成績表が悪いからばれちゃうの。

Q氏 そう、そう。

龍馬 親には、お前はテストはいいのに、なんで成績は悪いんだいなんて言われてさ。俺もしょうがないから先生が悪い！ なんて、わけのわからないこと言ったりしたね。

小町 それと給食の時とかに、牛乳を飲んでる女の子を笑わせて、ふきださせたりしなかった？

龍馬 やった、やった。わりとかわいい女の子を狙って吹き出させるの。それでタイミングがいいと、牛乳が鼻から出るんだよね。はやったよね。

Q氏 俺はさ、女の子の机の中にカマキリの卵を入れておいたことがあるんだ。小学校の頃ってよく机の中に物を置きっぱなしにするから気がつかないじゃない。ほら、よく机の中からカビのはえたパンとかみかんとか出てこなかった？ ところがそのカマキリの卵が授業中にかえっちゃってね。机の中からうじゃうじゃはい出してきちゃってさ。女の子は泣いちゃうし、みんなわぁわぁ言って大さわぎになっちゃったね。

S子 まあ。でも、そういうアクシデントっておもしろいのよね。本人にとってはたいへんなんだけどね。中学や高校時代は何かなかった？

Q氏 ある、ある！ 学園祭で映画をやることになったんだ。それも4チャンネルステレオでね。準備の方がひととおりできたんだけど、予算の関係で、スピーカーコードを買うことができなかったんだ。それで学校の屋根裏にある倉庫を探したら、端に古いコードがいっぱいあったんだ。なんだか使ってないようだから一本ニッパーで適当な長さに切ったんだ。その時、パチッて火花が散ったようだったけど気にしなかったの。もどってみると、先生が何かさわいでるんだ。どうもこの校舎だけ放送がはいらないってことらしくてね。こりゃやばいっていうわけで、自分で元に戻そうと配線をつないだんだけど、似たようなのがいっぱいでねぇ…。個々の場所にふりわける放送がめちゃくちゃにつながったみたい。

小町 ばれたの？

Q氏 自分から先に謝ったんだよ！

龍馬 俺はさぁ、学校の技術室にもぐりこんで、真ちゅうや鉄パイプを見つけて、モデルガンの改造をしたことがあるだ。もちろん弾が出るようにね。それで友達と撃合をすることにしたんだ。まぁパワーなんてそんなにないと思ったけど、一応試射したら"ボカーン"って音がして、モデルガンは割れるし、弾が当った木の幹も割れちゃってるの。

小町 もう少しで幼い命をあやめるところだったじゃないか！

龍馬 そうなんだ。それでこの話がどこからか広まって、どこかの不良に「今度けんかをするから弾の出るモデルガンに改造してくれ」なんて頼まれちゃってね。さすがに危ないと思って断ったけどね。

小町 一歩まちがえば完全な犯罪者だね。改造銃製造！だもん。

Q氏 俺はもう少しかわいいのなら作った。二百ボルト位の感電させる機械なんだけどね。マーブルチョコの箱に銀紙をはってね。

小町 これが痛いんだ！

Q氏 二人でやるんだけどさ、一人が握手か何かで相手の手を握って、もう一人が首すじをさわるんだ。そうすると放電して光ってさ、音までするんだぜ。それとその後で一万ボルト位放電するのも作ったよ。こっちの方は教室での掃除の時にやったんだ。掃除する時、机を後に下げるから広いスペースができるじゃない。そのスペースで「みんな集まれぇーっ。」て感じで手をつないでさ、「いくよーっ。」て言ってバーン！「ギャー！」だよ。これが結構、評判がよくてさ、わざと何度もやられてるヤツがいたよ。

学校でのいたずらは最高だぜ。授業なんて聞いてらんない！

S子 すごいなぁ！。やっぱり男の子って過激だわねぇー。先生なんかにも、平気でいたずらしたんでしょ。

Q氏 うん、俺はチョークを焼いた。チョークって焼くとすぐボロボロになっちゃうんだ。黒板に書こうとするとボロボロ……ってくだけちゃうの。先生はかなりあせっちゃって、学級委員に隣りのクラスから、新しいチョークをもらってこさせたよ。

小町 僕はその逆をやったよ。チョークを水につけておくんだ。そのチョークを使って黒板に字を書くと消えなくなっちゃうんだよ。でもさ、先生にいたずらして怒られもしたけど、それはそれで仲よくやれちゃうってこともかなりあったもんな。

Q氏 それから俺さ、授業終了のチャイムを早めに鳴らしたこともあるんだ。チャイムの音をテープに録音してテープレコーダーの出力を教室のスピーカーに接続したんだ。テープの再生ボタンを押したら、バッチリ成功だったね。

小町 あれ？学校のスピーカーの配線って、平列じゃなかったか？

Q氏 するどい！お前なんで知ってるんだ？俺もやってみるまで気がつかなかったんだけど、見事に学校中のスピーカーから俺のチャイムの音が流れてたよ。先生は「今日はちょっと早い感じだなあ」って首をかしげて、職員室へ帰っていったよ。

S子 キャハハハ…。

小町 大学に入るともっとすごかったなあ。僕はロックバンドのサークルにいたんだ。ロックのイメージにさ、麻薬とかのちょっと危なげな怪しげな雰囲気があるじゃない。サークルのメンバーって、何もやってないわりにその雰囲気たっぷりなんだよね。それでさ、よく後輩を呼んで印度の御香を出して言うんだ。「おい、これは卒業した先輩が置いていってくれたアレだ。今夜、これをやるから酒でも持ってこい。へへ、トリップするぞ、おい！」なんて具合にね。あれって（印度の御香）そういう雰囲気あるじゃん。それで何もしらない後輩四〜五人で、御香をたきながら酒を飲むんだ。しばらくして酔いが回りはじめると後輩が言うんだよね。「せ、先輩！ち、血が逆流してきます!!あぁ何か聞こえてくる!!」なんてさ。ただ酔いがまわってきただけなのにさ。まぁ、結局そんな風にして、だまして酒を持ってこさせたんだけどね。

S子 悪いのー。後輩が本当のこと知ったら……。けっこう喜ぶかもね。

小町 人と人の仲が深まるために、いたずらってかかせないんだよなあ。

龍馬 やった瞬間、相手の顔が変わるんだよねぇ。その瞬間こそがやっぱりいたずらの醍醐味だよ。

Q氏 いたずらを通して、その人の反応や変化、本質が見れるのがおもしろいんだよな。

龍馬 そうそう、物事を進めていく上で、分岐点があるとするじゃない。それで普通なら右へ行くけど、左へ行ったらどうなるかって試す。半分実験的な意味で試してみたいよな。

小町 俺さ、会社に入って……。

（この後、座談会は延々2時間続く）

しーっ。ここで聞いたことは、ないしょ。マネしちゃダメよっ。

オタンコナスコーナー

はあ〜い、おたんこS子が戻ってきたわよお〜ん。え、オタンコって何かって? 右のハガキを見て! 最近、ナスの絵を描いてくる人が多くて困ってるの。

よいナスと悪いナスの見わけ方

オタンコの正体が、ドジくん、ミスさん、おとぼけどん、だったっていうことは、みんなも気がついているわね。でも、ただのドジやミスとは、ひと味違うの。なんてったって、たんこ、たんこ、おたんこ!! おたんこには〝笑〟がついてくるでしょ。

では、具体的によいナス悪いナスを判断する目安を伝授しちゃおう!

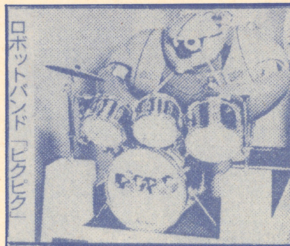
上 質のナス。突発的なアクシデントが幸いし〝笑〟をまきちらすもの。大勢の笑いをさそうほど質がよくなる。

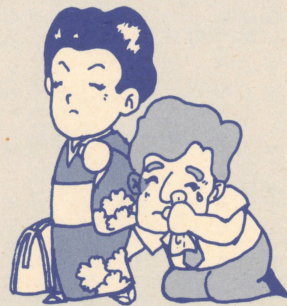
並 のナス。端からみると笑えるが、本人にしてみれば、はねっかえりを受けて笑えないドジ、ミス。

下 のナス。ただのドジ、ミス。それによって、人に迷惑をかけるという最低のナス。NGの誤植、発行の遅れもこれである。今までオタンコナスコーナに投稿された作品の、80パーセント以上がコレだったわね。

▲仙台市　坂井善行くん他3名
姿が見えないと思ってたら、JRさんにスキーに連れていってもらってたのネ。(上の下)

▲ 松山市石井一郎くん
確かに、あんなにぐるんぐるん転がっちゃったら、頭に血がのぼるわよねぇー。(上の下)

ロボットバンド「ピクピク」

◀柏市
渡口育夫くん
トホホホホ——。
ああ情けなや!
これじゃあ今にも死にそう(並)

書道塾 休講のお知らせ

梅雨が明け、太陽がまぶしゅうございますね。しかし、私、静鳳の心の中の雨は、今だやまず…。出発の時がまいりました。

静 皆さま、静鳳はしばらくの間、書の勉強のため修業に出ることにしました。私ごとで書道塾をお休みするのは心苦しゅうございますが……。これも書を極めるためです。やむをえません。

墨 先生、私も連れていって下さい。

静 なりませぬ。一人になって、初心に戻るのです。苦しい時には、読者の皆さまと楽しくお稽古したことを思い出しましょう。皆さま、長い間、本当にありがとうございました。

■4・5月、出品してくださった皆さま (6月11日迄の到着分)

石井匠　モシャソン　JETVADER　大野博之　植野晃充　大留健一　ぶらっくすらいむ　ふぁあ　ブルードラゴン　券一あ魔伝　大谷寛之　郵政省　スミスリー　グリーンスライム　あちゃぴ　安立大騎　CREDIT−CPU　大野一三五　独眼竜たろすけ　岡本俊二　大乃国大樹　AVGS・ちゅう　Tくん　マピ・マピオ　奥村啓　石橋博和　まがもだがーちょん　青龍　池野明彦　大塚崇　柏崎純也　影清　葛巻英潔　ハルク方眼紙　神田和樹　ソルバルウ　政宗くん　奈良公則　ニャムコ　前世魔人　早乙女乱馬　加藤隆裕　インディ　CREDITJUN　駒谷俊英　砂狼　私は津久井だあ　源平討魔伝　すもおるどらごん　鯖の味噌煮　河野磨　亀田貴仁　木村賢一　ごめんねこじちゃ　出水克典　インディ=ボーグナイン　ベラボーJr　門間亮　ベルキューブ　らいんはると水科彩　斉藤一紀　パチョレック杉山　白雪王子　貝の友達　佐藤勇伸　まことの勇者·肥後α　瀬戸利喜　佐藤弘康　天帝　NANKIN·白井将弘　佐々木臨　よりとも　河内のラッキョウ　ランジャタイアンオンメンラウンモモ　傀儡甚内　どーらごん　堤士朗　田中大輔　竹本東成　商人武者　NEWぎる　パワーボム　愛国烈士　二宮金次郎　ラジェリーム飛翔　goodラッグ　土井一久　CREDITDMP　田中隆行　アムルの弟　野村浩一　西村謙　ユーキャン　雲雀兵　長屋篤典　水神湧太　中西修一　波多江和輔　日本人　平戸尚志　福田和宏　荻野太郎　本間稔朗　ちゅどーん　堀場伸一　コンカア　石田カイ　PANT馬場　闇ある所光あり悪ある所正義あり　藤原靖弘　源前兵衛佐頼朝　そんけん大王　GIL　ふくら　水野昱　ぴの　けむ　舞　ぶんちょ　藤田友徳　平井秀樹　悲しい由真　せいごっちん　宗像良一　OBCラジオ大阪　野球部八代　水野浩里　八木田師　まつもとえみTAN　あーる　宮里淳一郎　小野市の河童　松井利行　村田浩一　モロボシダンダダン池田高校　宮崎訛　与斉忠政　つるま　大和　クリントクリリントイーストウェストウッドアイアンパター　ゲネス　SHARP君　しあわせ　あさると好きの南野陽子の作品　さりいちゃん　吉田聡　JJ　渡辺修弘　PN756　JR東海　飛鳥明日香　みんのくん　岩谷貴郎

5・6合併号掲載者 平石敏之くんのコラム
想像と創造の原点

●思いきった構成内容

合併号となって増ページになったNG19。数々の反論を背負いながらまさに反省号とも言える内容になりました。内容は、ページに負けない充実した構成。僕もアタマから読み入ってしまいました。3・4月号から読者の心は最高潮。これからもますますおもしろくなっていきそう。そこで今回はNGとか、ナムコとか、とは一線違った題材で考えてみましょう。

●様々な人間

人間、皆同じ考えでは全て成り立ちません。いろんな意見があってこそ、人間が集まるとおもしろいのです。人にはそれぞれ信念とか固定観念とかがあり、これはある程度の枠に収まっている限り、誰にも関与できないと思います。ここでは政治とか法律なんてのは考えず、素直に人間の心を見つめていきます。人間の心が多種多様であれば、ある意見には必ず反論がつきものですが、「それは違う」とは、誰にも言えないと思います。まず、人間ってのはそれぞれいろんな考えを持っていることを、忘れちゃいけませんね。

●人間の心

高校の時の友達って、たいてい性格や、特に趣味の似通った奴が多くて、考え方や生き方の全く違う友達って、もしかしたらいないんじゃないかな?でも大学に入ると、様々な人と接して、自分と全然違うコンセプトを持つ奴と友達になったりしてそーいった友達の中の一人に、僕とは物事や世界を見る眼が全く違ってそいつは冷静、と言えば聞こえは良いけど、ただ冷めてるって見える。もちろん、それは誰にも否定できない。しかし僕には「そんな消極的で冷めた心じゃ何も生まれない」とか思うんですよね。ただ、異なった意見がぶつかりあうと、いつまでも平行線なので、互いに相手を理解しなきゃ。お互いに同じ感情なんだって気づくと解るはず。人の気持ちや心の中を考えてから発言したり、行動に移ったり、なるべくソフトにいこう。

でも、そこで「自分の中の自分」を失わないで。

●子供の心

僕は大学の友達に「子供っぽい」と言われた事があります。確かにそいつらの前では、妙にハシャいでガキみたいに見えてると思うけど、下手に大人びて見せて冷めた生き方するより、「楽しけりゃいいってもんさ!」って感覚で、ガキはガキなりにガキしてた方がおもしろいのだ!

大学生にもなってこんな事言ってて、何の成長もしてないけど、ガキの頃のモノの見かたは大切だと思う。全てが新鮮で、全てに素直なあの頃。友達を想って熱くなったり、ため息と、天井とにらめっこした長い夜が続いたり、自分の中の自分が激しく揺れ動いて体が踊ったり……。生きてるって実感は、子供の無邪気な笑顔の中に溢れてる様な気がします。でも、現実逃避はよくないぞ!

●クリエイト精神

そーいった熱い心って、何かを生み出すんじゃないかな。所詮あれはあのままだとか、あれはいずれあーなるんだとか、冷めた心からは何も生まれない様な気がするけど、心が熱いと、つい体が動いちゃって、自分の考えがどんどん心の中で爆発していく感じ。そして、「俺もこーしてやる!」とか、「僕もそれが言いたい!」とか、多少感情的だけど、心を何かにぶつけてみたくなるんだ。ただ、感情だけにとらわれず、つまり「あれはダメで、これがいいのだ」でなくて、「自分はこう思うんだけど、みんなはどうだい」的な表現が出来れば素敵だと思うけど、みんなはどうだい?

●それはNGパワー

幸い、NGを読んでる人はNG誌上で見る限り、クリエイト精神が強い。NGがNGなりに動くと、「それはいかん!」「こーなってほしい!」と、読者が奮い起つ。皆NGを創りたいんだね。でも、読者の中にも、NGの行く末を黙って見守ってる人もいるハズ。ただ読者の意見を読んでひとり呟いている君!そーゆー心をNGに思いっきりぶつけてみては?黙ってちゃ何にもできないって事、皆解ってる筈。同じアホなら踊らにゃソンソン!みんな、NGって境内で踊り明かそう!

●原点を見つめ直して

何の関係もない話から始まったけど、結局NGの原点、いや全ての原点は人間の「心」なんですね。まるで、WHATS NAMCO?の様な展開だけど、それに属さなかったのは、ナムコが関係ないから。NG読んでる人って、大半がナムコ好きだからだと思うけど、ゲーム自体の中身を考えるより、ゲームの醸し出す世界、ゲームを愛する人間達を見つめてみると、また違った自分がみつかったりして。同じ志を持つ人間が集まると、一体何ができるのか。こんなちっぽけな一人の「人間」に何が出来るのか、みつめていきたい僕です。

さて、そろそろ僕を含めて、NGに言いたい人は言ったような気がします。まだ言ってない人は19号を見て、また心が揺れて、これから言ってくるかな?とりあえず、ブチまけた人は一時休戦ってトコで。

岡山県　平石敏之

雑貨屋

5・6合併号の反響がドドーンときたぞ!今までと違って白黒がはっきりしているねぇ感激した人、激怒した人、両方いるから真実なのさ。両方が理解し合ったら次のステップへ

言いたりない人どうぞ

●好きなものは好き!

相が、「文句があるならかかってこい!」というから、遠慮なしにいくぜ!! まず最後の文の「プレゼントはいけません」だと、この場合あまりかんけーないことにおこるけど、かっこつけてるんじゃねーか、と思う。それから「好きだから嫌い!」というのも気にいらない。一つの感情表現といってるけど、俺はにぶいからわけわかんねーよ。

俺の場合、ナムコが好きだの一本やりだ。本でもナムコやその関係のことがあると、そこを一生けんめー読んでいる。自分のものに「namco」と書きこんで、「バカじゃねえの」といわれても、そういうことをやめません。「好きだからこそ嫌い」なんて、めんどくさいことなんかしなくてもいいじゃねえか。そりゃあ、この表現はNGによくなって欲しいから、厳しい目でみるということだけど、俺の考えでは、みんなのあたたかい目で見て、そしてみんなでつくり出すという考え方だ。考えは一人に一つだから、文句をいわれるのもいい。しかし誰か一人でも、この考えがわかってくれたらうれしいと思う。

阜岐県　匿名希望

●マジメの中に笑いを

NGを手にとると重いと思いました。これはいつもと違うなと直感しました。読んでみると内容も重々しいものでした。笑い一つ浮かべずにNGを読み終えたのは初めてです。内容は充実していましたが面白くはありませんでした。確かに真面目にNAMCO、NGについて考えるのもいいでしょう。しかし元気日記でも言ってた様に、たまにはバカなことも必要じゃないでしょうか。

千葉県　熊川清志

CHALENGE MAN '88

（途中経過報告）

チャレンジマンの時間だよ！

テレホンサービス元気日記(03-758-6661)
毎週水曜日にチャレンジマンの情報がきけるよ

昭和63年4月1日～64年3月31日迄の1年間を通し、「何か」に挑戦するというチャレンジマンの応募(2月号)で210名のチャレンジマンが誕生した。彼らには、1ヵ月に一度経過報告を提供してもらっているが、毎月の報告の中から"いちばん○○の人"をNG誌面で紹介していく。読者のみんなは、アドバイスを送るなり話のネタにするなり好きに楽しんでくれ。

いちばん何もやっていない怠慢な人

77号
チャレンジマン
0077浴室
タイル用ボンド

115歳まで生きる！まずは、64年3月31日まで死なない。

目標達成まであと100年！ 私は今15歳

◇◇◇◇◇ 5月分経過報告より

御機嫌よう諸君。私だ。フッフッフッ……どうやら私のことを忘失してしまったようだな。私こそ、コードネーム0077（チャレンジマン77号）ジェームス・浴室タイル用・ボンドだ。思い出してくれたかね。フフッ光栄だ。私の良き友人に、ジェームス・木工用ボンド君と、ジェームスボンド君がいるが、彼らはもう時代遅れだ。私は今、フィラデルフィアのオフィスでこの手紙を書いている。ん？　何かね？　消印が違うって？　フフッ、私のようなプロのオペレーターが、堂々と自分のオフィスの場所を教えると思っているのかね？　カモフラージュさ。

私のチャレンジは2ヶ月目に突入して、現在何らの障害もなく遂行されている。なんたって365日生きぬくなんてチャレンジじゃ、だま～ってたって成功するに決まってる!!　とというのは餓鬼の戯言、戯れ言。"77号のアホンダラめ。楽しやがって"っつうのはお門違いも甚しい。けばけばしい。インド人もまっ青の今世紀最大の落度ってもんでございます。

ボンド氏曰く、生きるとは？

生きるってことは、生きがいがあって、それがその一日のうちに達成された喜びを感じることであって、ただ生存しているのは、"命を保っている"ということなのだそうです。"保つ"のではなく"生きる"。このチャレンジは、人生の中に、生活の中に生きがいを見つけ、且つ、その生きがいの欲求を満たすという、例えるならば世界一大きい、そうだなぁ……だいたい直径1mほどのホットケーキを形をくずさず焼いて、それを残さず喰っちまうってくらい大変なことですよ。つまり、ダブルで苦労するんです。考えても見なさい。どうやって直径1mのホットケーキを焼くんですか。でっけえボールに小麦粉を―輸入用の30kgの大袋―ふりそそいで、牛乳を30ℓ位ぶっこんで、砂糖ドドーッと入れて、これまたでっけえ泡立て器でかきまぜて……そいつをこれまたでっけえフライパンで焼くっつうんだから。しかもそいつを"喰う"んですよ。まったくギャグですね。イヤミな"宮崎緑"もまっ青ですよ。だいたい"生きがい"を満たして行くなんて"太宰治"か"芥川龍之介"か"岡本太郎"が口にするような言葉だからね。私はとりあえず"生きがい"を探すだけにしておきます。

いちばん牛のように素朴な人

一年間で牛乳を730本(146000CC)飲む 身長を165センチに伸ばす(現在153センチ)

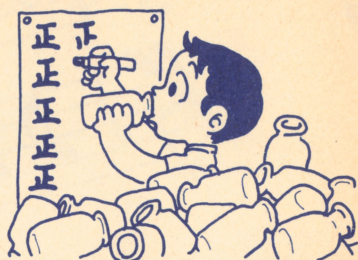
チャレンジ日記

4/1(金)　さあ、とうとうはじまったぞ!!。今日は3本のんだぜ!!。
4/2(土)　今日も牛乳3本のんだ。それからナムコランドへ行ってドラスピをやってきた。クリアして63万点だ。ちくしょう！あと40万だぞ、
4/3(日)　フフフ、S子さんなんと6本のんだぞ。明日の身長がたのしみだぜ。
4/4(月)　おお、身長が7ミリのびだぜ。イエイ。牛乳は2本、それからドラスピ

（5月分経過報告）

日	本数	トータル	身長	前日比	日	本数	トータル	身長	前日比
1	3	94	156.6	−0.1	17	2	142	157.3	−0.2
2	2	96	156.8	+0.2	18	2	144	157.4	+0.1
3	3	99	156.8	±0	19	3	147	157.6	+0.2
4	4	103	156.9	+0.1	20	5	152	157.5	−0.1
5	3	106	157.1	+0.2	21	4	156	157.5	±0
6	2	108	157.0	−0.1	22	2	158	157.6	+0.1
7	2	110	157.2	+0.2	23	3	161	157.6	±0
8	3	113	157.1	−0.1	24	4	165	157.7	+0.1
9	3	116	156.9	−0.2	25	2	167	157.7	±0
10	2	118	157.2	−0.3	26	5	172	157.8	+0.1
11	4	122	157.2	±0	27	2	174	157.6	+0.2
12	3	125	157.1	−0.1	28	3	177	157.5	−0.1
13	4	129	157.2	+0.1	29	4	181	157.6	+0.1
14	3	132	157.3	+0.1	30	2	183	157.5	−0.1
15	2	134	157.3	±0	31	4	187	157.7	+0.2
16	6	140	157.5	+0.2					
TOTAL						96	187	157.7	+1.1

（4月分経過報告）

日	本数	トータル	身長	前日比	日	本数	トータル	身長	前日比
1	3	3	153.5	−	16	2	54	155.9	+0.1
2	3	6	153.7	+0.2	17	3	57	156.2	+0.3
3	6	12	154.1	+0.4	18	4	61	156.1	−0.1
4	2	14	154.8	+0.7	19	3	64	155.9	−0.2
5	3	17	155.1	+0.3	20	2	66	156.2	+0.3
6	4	21	154.7	−0.4	21	5	71	155.9	−0.3
7	2	23	155.2	+0.5	22	2	73	156.0	+0.1
8	4	27	155.0	−0.2	23	2	75	156.2	+0.2
9	2	29	155.7	+0.7	24	2	77	156.3	+0.1
10	2	31	155.6	−0.1	25	3	80	156.5	+0.2
11	3	34	156.4	+0.8	26	2	82	156.6	+0.1
12	2	36	155.7	−0.7	27	2	84	156.5	−0.1
13	5	41	155.7	±0	28	2	86	156.4	−0.1
14	4	45	155.8	±0.1	29	3	89	156.5	+0.1
15	7	52	155.8	±0	30	2	91	156.7	+0.2
TOTAL						91	91	156.7	+3.2

ゲ！ うそでしょ？ ・・・・●4.4センチも伸びてるよ

71万点、ギャラガ'88は10万点だった。

4／5(火) 牛乳を3本のんだ。ギャラガ'88は17万点。

4／6(水) 今日は始業式だった。しかし身長が4㎜縮んだ。だから4本のんだぜ。

4／7(木) 学校の給食が始まった。今まで牛乳はビンだったけど、パックにかわった。牛乳はうまい。2本のんだ。

4／8(金) 今日学校で友達に牛乳をもらってのんだ。3本ももらった。で、家で1本のんで合計4本のんだ。

4／9(土) 今までがんばってきたぜ。今日は2本のんだ。それからナム島をみつけたというハガキを今日出した。採用されるかな。

4／10(日) ああー。牛乳が1本しかない〜。しかも気がついたのは夜だった。母も買いにつれていってくれない。第一回目のピンチ。だけど、**小麦粉を水に溶かしてのんだ**。チャレンジマン1号様、S子様、159号のこれを許してください。お願い。小麦粉はコップの$\frac{1}{4}$ぐらい入れたから、めちゃくちゃまずくて気持悪かった。しかし「いじ」でも1年間、牛乳をのむぞ。

4／11(月) 今日3本のんだ。長渕剛の『乾杯』のCDシングルを買った。S子さん、すばらしい歌だよ。

4／12(火) 今日2本のんだ。身長がどんと下がった。きのう計りかたがおかしかったのかな。

4／13(水) 今日学校で牛乳をもらいまくって5本のんだ。気持悪くなっちゃったよ。

4／14(木) 今日とこやに行った。ぼくの学校では男子は、だいたい指を頭にあてて、髪の毛が出たらいけないから、スポーツがりなのだ。今日は4本のんだ。それから書道塾に出品する作品をかいた。『心』とおもいっきりでっかくかいた。うちの母もいっしょにだした。

4／15(金) 今日は7本いっきにのんだ。少し腹がいたくなった。

4／16(土) 今日から塾に行くことにした。できたばかりのところだから、みんな新しい人ばかりだった。牛乳は2本。学校給食はないから少ないのだ。

4／17(日) 今日はジャスコへ行ったけど、まだアサルトはない。はやくやりたい。3本のんだ。だんだん160㎝になってきた。

4／18(月) 今日は4本のんだ。毎日チャレンジしてきて疲れるけど楽しい。

4／19(火) 3本のんだ。いちいち書かなくてもいいけど書いてしまう。

4／20(水) 2本のんだ。やっぱり自分では身長のびたのがわからない。

4／22(金) 2本のんだ。これからはふつうのこともかこうかな。

4／23(土) 2本。今日学校で友達に『ダーティーペア』の再放送をやっていることをきいた。月曜日なので待ちどうしい。

4／24(日) 2本のんだ。1年で730本を考えると多く感じるけど、1日2本と考えると少ない。ふしぎ。

4／25(月) とうとう4月最後の週だ。3本のんで、TOTALが80本になった。フフフ、それからまだNGがない。

4／26(火) そーいえば書き忘れたけど、先週の木曜日ごろにアサルトが入った。お！も！し！ろ！い！あの360°スクロール!!さすがナムコ!! 2面までいったぜ。

4／27(水) 2本のんだ。NGがまだ入らない。店の人にきくと来月の4日ごろになるという。S子さんどうにかして。

4／28(木) 最近、2本や3本になってきたけど、がんばって5本ぐらいのまなきゃな。

4／29(金) この前の水曜日の元気日記で、S子さんが『トトロ』を見たといってたけど、僕は『サイクロンZ』を見た。すごーくおもしろかった。NG2月号にのっていた近鉄百貨店にいった。アサルトをやって3面までいった。雨だったけどとてもしずかで、レポーターのいうとおりだった。

4／30(土) とうとう今日終った。3.2㎝のびたのでうれしい。あと8.3㎝。

《感想》

いつのまにか背が高くなっていた。しかし、それよりもあきっぽい僕が、1ヵ月続けたので、すごくうれしい。

HELP

牛乳を飲むと、身長が伸びるって本当なのかしら？ 真相を知っていらっしゃる方、C・M-59号のためにアドバイスを！ また、自分はこうやって、身長を伸ばしたという実感のこもったおたよりも待ってるわよ。

C・M77号が、何かやりたいみたいだから、「生きる」ということをテーマにした秘密任務を考えてあげてください。

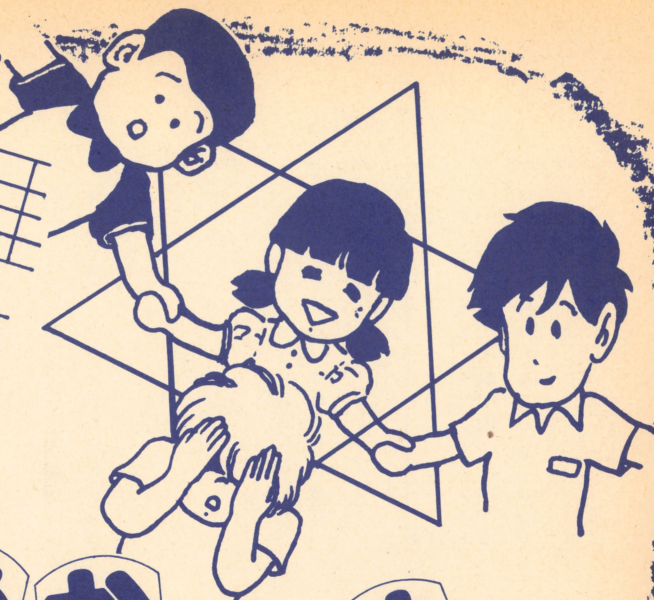
★宛先 NG編集室C・Mアドバイス係

THANKS

●C・M9号（5・6合併号掲載）へのたくさんのアドバイスをいただき、どうもありがとう。小説がおもしろいという反響が、たくさん戻ってきているわね。続きは、読書の秋になったら紹介するから楽しみにしていてネ。偏差値のほうも、国（57）社（62）数（51）理（63）英（45）平均（54）と上昇中よ。

●C・M7号、KOMAPPYくんへのアドバイス、やどかしマンも続々と集まってきてるわね。

チャレンジ実施日は8月10日から2週間ぐらいになりそうよ。来月号には、いよいよ行動予定を発表するから楽しみにしていてネ。

●C・M1号S子のテレホンサービス(☎03−758−6661)も半年が過ぎ、いよいよ後半戦！聞いてくれてる皆、ありがとう。欲をいえば、もっとおたよりを！

わらべ歌にかくされた日本人の遊び感覚

かごめかごめ

■信仰からきた日本人の遊び

遠い遠い昔、古事記や日本書紀のお話に出てくる天地創造の頃。神さまが人間を創られ、人間がまだまだ赤子で、生みの親である神さまに一切のことをおそわり、生活していたころのお話である。親である神の意思を聞くため、神降ということを行っていた。巫女を多勢で取り囲み、神聖な唱え言を繰り返すことにより、巫女が軽い精神異常状態になり、様々なことを口走るのである。それを神のお告げとしたのが神降しである。

しかし、科学技術が進歩発展するに従い、そのような非科学的なことは、迷信とされるようになった。中世以後は、資本主義的仕組みが成長し、本来は神意を判定したりする神聖な行為の神降しに、ものを賭けることが付随し、ギャンブルに移行していったのである。

今日では、ほとんど忘れ去られた神降しが、不思議なことに子供の世界にのみ、その形が今なお残されていたのである。それが、誰もが子供の頃、一度は近所の子と輪になって遊んだ〝かごめかごめ〟なのである。

日本の子供達の遊びで、古くから伝えられているものの多くは、このような宗教的行事から起っているものである。その代表的なものをあげれば、鬼ごっこ〟がある。鬼ごっこは、鬼打ち、鬼追いなどといった、太古の悪魔祓いや邪神追いの神事行為がそのまま継承された遊びである。信仰のほうは忘れさられたが、子供達にとっては、そのおもしろさのみが忘れられないで、永く残って受け継がれているのだろう。

物を選択する時、「どれにしようかな？　神さまのいうとおり」などということを、誰に教えられたのかもわからぬうちに、唱えていた記憶がキミにもないだろうか？

■カゴのトリは死刑囚なのか

かごめかごめ　籠の中の鳥は
　いついつ出やる　夜明けの晩に
　　ツルとカメが　すべった
　　　うしろの正面　だーれ？

それにしても意味の解しがたい歌詞である。「かごめかごめ」という語源については、身を屈めよ、すなわちしゃがめしゃがめという意味とする柳田国男説と籠目とする中島海説とがあるが、どちらも定かではないといわれる。また、カゴの中の鳥を死刑囚に例え、死刑囚は「いつ籠の中から出やる」、それは処刑時刻の夜明け寸前（夜明けの晩）。おめでた記号の鶴と亀にも見はなされる。という怖い例え噺もある。

■カゴメカゴメ真相を教えて

ヒランヤマーク

モーゼの紋章として有名なヒランヤは、正三角形を2つ組み合わせた形をしているが、日本でも、太古からカゴメ紋として不思議なパワーをもつものとして存在している。

昔は、赤子の衣類の背に六角すなわちカゴメ紋を縫いつけて魔除けとしていたし、青森県八戸地方では、今でも続けているという。

このカゴメ紋こそカゴメ唄のカゴメであり、この歌には重大な神秘が隠されているという説もある。

カゴメ紋を宇宙、カゴの中の鳥を天地創造神にたとえ、これからの世の中がどのようになっていくかが予言されているというのである。今、何もいわずカゴの中にいらっしゃる天地創造神が出てこられるのはいつだろうか？　お出ましになる前に、ツル（アメリカ大陸）とカメ（シベリア大陸）が対立するぞ。うしろですべてを繰っていらっしゃるのは、だれでしょう？　という解釈である。

何やら意味ありげな予言説であるが、天地創造神が、太古から今の世を暗示され、それをわらべ歌に秘かにいれて、人間に唄い継がせてきているかと思うと、なかなかファンタスティックでもある。

子供の頃は、感性が強いといわれるが、昔から伝わる遊びを通して、古代より伝えられているものを、知らないうちに受けついでいたのかもしれない。

かごめかごめをみても、一人の鬼がしゃがんで目をふさぎ、そのまわりに他の子が手を継いで円陣を組み歌いながらまわるという、単純な遊びである。それを飽きもせず、何ども何どもやっていたことが、大人になってみると不思議なくらいである。

現代人は、とかく新しいものを求めていくが、案外、このような昔ながらのものに、これからの世を生きるヒントがあるかもしれない。

BETTER・DAYS
あそび画報 2

新製品 ナムコット

開発者 RELAY INTERVIEW

リレーインタビュー

俺に言わせろ！

自分の事は自分が一番よくわかるでしょ！ だったらゲームの事はその開発者に聞くのが一番だよね、ね？ そんなわけでNGは、ナムコットの新製品について直接、開発者にその魅力を聞いてみちゃった！

源平討魔伝

¥？ 9月発売

しのしの

FC版源平討魔伝で企画担当。その他ドルアーガの塔でイラスト、各種ボードゲーム製作。最近忙しくてツーリングに行けなくて少々不機嫌気味。

今までのファミコンになかった形だよ

今回、源平討魔伝がファミコンで登場するんだけど、今まで業務用なんかで出てる源平討魔伝とは、まったくの別物！ ウワサに聞いてる人もいると思うけどコンピューターボードゲームっていう新しいゲーム型式をひっさげての登場になったんだ。それじゃこのゲームの極秘開発ストーリーを、教えちゃおう。みんな、知ってるようにナムコからは、ドルアーガの塔、ドラゴンバスター、他にもいろいろなボードゲームが出てるよね。それに、もちろんファミコンも出てるでしょ。だからナムコは、その両方のノウハウを持っていて、それを合わせたらどうなるだろうって考えたってわけ。これがコンピューターボードゲームなんだよね。これでゲームの形式は決まったけど、その中味をどうしようってことになってね。最初の頃は、新しいゲームを作るんだから、それに合わせてまったくのオリジナルストーリーを作ろうとか、ビデオの発売に合わせて、あの未来忍者をやろうとかいろいろ話し合ったんだ。そこで、ゲーム形式が新しい分、多くの人に受け入れやすい中味がいいんじゃないかってね。だったら業務用で人気があって、ボードゲームになりやすいストーリーの物だなって。その中で決まったのが源平討魔伝だったんだ。だけど本当の事を言えば、やっぱりオリジナルストーリー物がやりたかったな。なぜなら源平討魔伝のキャラクターって、もう完全に出来あがっちゃったものでしょ？ そのへんが何だかいやだったね。逆に言えば、だからこそこのゲームの性格を変えたかったんだよ。まあ、このゲームの進行形式やフィーリングという部分に関しては、今までのファミコンになかった形だよ。この点なら自信があるな。その新しさの感覚は、このゲームをやってもらえば必ずそれはわかると思うよ。ところで、さっきあんな風に言った反面、やっぱりこのゲームの中味は源平討魔伝で良かったかなって気もしてるんだ。というのはさ、僕なりのストーリーの世界観があって、それがある程度固定されてたからね。まあその分、これだけおもしろいものになったのかなって気もしてるんだ。

ところで、ファミコンで業務用の源平討魔伝と同じ物を作ったら、きっとあまりおもしろい物にならなかったと思うよ。例えばキャラクターね。ファミコンだとああいった大きなキャラクターは動かせないんだ。かと言って、ファミコン風のキャラクターにサイズを落とすと見づらかったり、どのキャラクターか区別がつきづらくなるだろうね。それにあの迫力も生かせないだろうしね。

もうひとつの源平ストーリーなんだ

このファミコン版源平討魔伝は、今までのファミコンの既成概念を越えた物だと思うんだ。ゲームの形式も、もちろんだけど、ボードやチップを実物として使ってる分、ロムの容量に余裕ができたでしょ？ それにマルチプレ

源平討魔伝

イをしている時のコミュニケーションの広がりも大きくなると思うよ。こんな点から新しいことをした気分はあるんだ。僕は、とにかく新しい物を作るのが好きなんで、これについてはいい気分だね。だから個人的には、業務用のゲームの移植ってイヤなんだよね。それとスポーツゲームを作るっていうのもイヤなんだ。これはさ、スポーツ自体が、ゲームとして既にルールが決まってるものだから、僕はちょっとね。

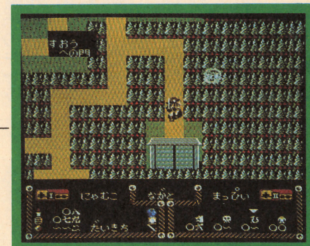
話がずれちゃったね。ファミコン版源平討魔伝は、根本的に、同じゲームであってそうでもない。つまりゲームの中に出てきたキャラクターが、同じ舞台で別のストーリーを演じているって感じなんだ。そう、もう一つの源平討魔伝ストーリーって考えてもらってもいいね。だからこの二つのゲームは比べることはできないんだ。ちなみにファミコン版には各国を一同に見渡せるマップがついてたり、景清メタルフィギュアがついてたりって豪華だけどね。

ワイワイとヤジを入れながらやろう

僕は遊びは自由に創作して楽しむ物だと思うんだ。RPGって開発者の作ったシナリオ通りで、遊んでるってより、遊ばされるって雰囲気だよね。だからそういう感じじゃなくて自分で遊びを開拓していく部分がゲームに欲しかったんだ。その方が楽しさも広がると思うんだ。今度のゲームだと、各ステージごとにおみくじでひくようにしたんだ。その運勢によって展開が有利になったりとギャンブル性も加えてあるんだ。それとできたらマルチプレイで楽しんでほしいな。せっかくボードゲームになってるんだし、みんなでテーブルを囲んでわいわいやってよ。ゲーム内容は順番に景清役をやって鎌倉をめざすんだ。それで誰かが景清役をやってる時、誰かもう一人が魔物役をやるの。魔物は景清の邪魔をして黄泉の国に落として、自分のポイントを高めるってわけ。これがいいんだ。何回かやっていくうちに景清で鎌倉へ行くことなんかそっちのけで景清の邪魔をする方が楽しくなるから不思議だよね。でも人を落とし入れて自分がいい思いをするっていうのは、結構快感になるんだ。でもこういう人間同志でやりあうかけひきっておもしろいよ。こういうちょっとしたことがコミュニケーションをよくしたりするんだろうな。

このゲームは今風のスゴロクなんだ。ただし進行はテレビ画面を見ていればいいから、わずらわしさがないよね。それと、景清をやる人、魔物をやる人それに観戦しながら研究する人がいて、ワイワイとヤジを入れながら同時に楽しめるんだ。ファミコンで、みんな同時に、それでいて気楽な感じでやってね！

実は僕、FC作るのは初めてだったんだ

僕は今までボードゲームは作ってきたんだけれど、ファミコン的なゲームを作るのは、初めてだったんだ。それに事実上、作業してたのは、僕とプログラマーの2人だけ。ちょっときびしいよね。だからどうしても、わからない所っていうのが結構あるから、いろいろな人に質問させてもらったんだ。FCゲームの先輩方には迷惑だったかな？ 基にあったキャラクターを一応、自分なりにFC画面用におこして、それをドット絵にする。このあたりも僕自身でやったんだ。ほとんどフル回転ですごいでしょ。ドット絵もかなりオリジナルに近いようにしたつもりだけど、どうかな？ 気に入ってもらえるかな？ ゲーム自体が変わった分、実は、新しいキャラクターも随分、加えてあるんだ。一つ例をあげると各国の城主なんていうのも僕がオリジナルデザインをしたんだ。それぞれの国を手に入れる時、当然、城内にはいるから、必ず見れると思うよ。僕なりに考えたキャラクターではあるけど、何せ、初めてのことでしょ？ ちょっと不安な面もあるんだ。このキャラクターも、もちろん、そうだけどゲーム自体も気になるから、みんなの感想も聞かせてくれないかな？ 僕も、もっといろいろな新しいゲームを作りたいから参考にしたいんだ。自分で言うのも何だけど、僕はこれからガンガン奇抜なゲーム、作るからね！

NGショット

コンピューターボードゲーム版源平討魔伝っていったい何だ？

ついに源平討魔伝がファミコンになった！ ただし業務用のとは違った物なんだ。これはコンピューターボードゲームって言って、ファミコンの楽しさ＋ボードゲームの明解さが含まれてるんだ。ストーリーは景清が壇の浦から京そして鎌倉をめざし頼朝と対決するんだ。一人プレイは頼朝が各国を徐々に支配するから、完全支配する前に倒せば勝ち！ マルチプレイは頼朝を倒し関東八国を手に入れた時点で、もっとも年貢高の多い人が勝ち！

それと各国をめぐる途中、呪文カードを手に入れると命を延ばしたり魔物を一撃で倒したりできるんだ。それと、京には三種の神器がないと入れないからね。うまく探してよ！ こういう進行がファミコンでRPG風に行なわれるんだ。それにアイテムはチップやカードで示せて、もちろんマップもついてくるっていうボードゲーム感覚だよ。つまりコンピューターボードゲームはゲームの役割分担をした新しいゲームだってこと。ゲームって、やっぱりわかりやすくて楽しい方がいいもんね。つまりマルチプレイで単純明解が、このコンピューターボードゲームなんだ。

三国志
中原の覇者

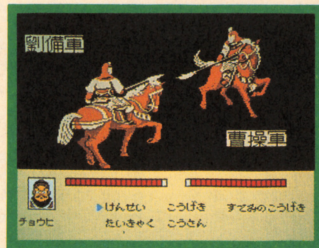
三国志・中原の覇者
¥6,900　7月29日発売

えーさん
三国志　中原の覇者　で企画担当。その他独眼竜政宗、マッピー、ナムコクラシックを担当。ゲーム自体は競い合うより、楽しむ事を優先する

「個性豊かなキャラをどう使うかだよね」

今回の三国志—中原の覇者—はシミュレーションゲームでして、僕が関係した独眼竜政宗に続いての登場ということになりましたね。最近、各社からも数多くのS・L・Gが出てますから力のいれようも違いましたよ。難易度としては独眼竜政宗より少し高めにしてあります。全体的な雰囲気は前作のゲーム同様、少しコミカルな感じですかね。ところで、このゲームを開発するにあたっていくつものシミュレーションゲームをやってみたんですけど、出てくる武将って、みんなしかめっつらしてるんですね。何でこんなにこわばった顔してるんだろうって思いましたね。そこで自分のゲームは少なくともキャラクターの顔は温和にしたい、なんとなく柔らかくしたいって思って作ったのがこの画面です。それからゲームの素材として、なぜ三国志を選んだかですが、まず第一に日本より大きな舞台を選びたかったってこと。ゲームをして最後に手に入れる物が大きければ大きいほどやる価値もあるし、満足感もありますからね。それとストーリー中のキャラクター達が魅力的でしてね。軍記物の小説でもこれだけ個性豊かなキャラクター達が出てくるものはないんじゃないかな。この個性あるキャラクターをうまく使えれば、必ずおもしろいゲームになる予感すらしましたからね。

「これは、経常ゲームの一種なんですよ」

このゲームはプレイ開始前に、性格診断をやってもらいます。これはさっきの個性豊かなキャラクター達とプレイヤーの性格で、近い者同志をくっつけてしまおうというものなんです。つまりこの性格診断が終ると、このゲームで自分がどの武将の役をやって、どの領地を持てるかということが自動的に決まってしまうんです。もちろんその武将によって、配下の武将の優秀度や、領地の質や量も違ってきます。少々違っても、あの中国全土を制覇する大きな話でしょう? あまり小さいことにはゴタゴタ言わない。それではどの武将になるか決まったら、一ヵ月に何枚か用意されてある命令書を使ってコマンドを進めてください。このコマンドは各領地の武将の移動、国造り、徴兵など、戦争の準備や国造りなどをバランスよく進めていけばOK。例えば、これのどれか一つでも特に悪い場合は、すぐに他国に攻められてしまう場合もありますから注意して下さい。外政面では、他国を占領する唯一の方法が戦争で、これを早くやりたい気持ちもよくわかりますが、国内が不安定だと、内乱が起きたり、敵の侵略にももろい状態ですから、国造りも充分にやってください。さて、このコマンドの中に、一風変わったものを用意しました。それは、情報集めという物で、自分のかかえている、各城の領主以外の武将を一ヵ月外に出す事をいいます。このメリットは、新しい武将を見つけたり、金鉱を見つけるなどの、働きをします。ただこの働きもその武将の能力によってずいぶんと変わりますね。つまり連れて来られる武将の能力も、見つけられる金や宝石の量も人徳や頭脳しだいっていうことです。この徳は生まれつきのものでどうにもなりませんが知(頭脳)だったら上げることはできます。町にある学問所に行ってお金を払えば少しづつ知のレベルが上がるのです。ただそれも80位までしか上がりません。これは人間の努力による秀才の力をここまでとして、それ以上は生まれながらの天才にしか持てないものとしました。この点も含めてこのゲームは優秀な武将をそろえ、育てて、適材適所に配置する。組織と同じでどう人材を生かすかがポイントになってきます。頭のいい者に作戦や企画をやらせ、体力や武力の強い者を戦に向かわせる。まあ一種の経営ゲームですね。このコツをつかめば中国制覇も掌中にしたようなものですよ。

ところで今までのはオーソドックスなやり方ですが、その他にも、内政はおかまいなしでただ攻めるのみのスピード戦略もありますし、逆にゆっくり優秀な武将をコレクションして無敵帝国を作りゆっくり攻める戦略もあります。みんなも自分らしい戦略をいろいろと研究してください。

NGショット

三国志のゲームで
その雄大な世界に
魅せられてしまった
君にアドバイス

三国志の話は知ってたけど、このFCソフトをやるために一段と興味がわいたって人は多いんじゃないかな。そこでファミコン・ゲームとは直接関係のない純粋な三国志の本を紹介しちゃおう。今、三国志って言えばやっぱり横山光輝さんのコミックス版三国志だよね。そのコミックス版三国志を中心とした三国志の世界をコンパクトにまとめた「横山光輝　三国志事典」(㈱潮出版社・定価¥480)っていう本が出てるんだ。ストーリーに興味津々のキミには、もう必須のアイテムだね。本の内容は巻頭のカラー名画集に始まり、キャラクター事典はもちろんのこと、名場面集やことわざ集まで、もうめいっぱい! これ一冊読めば、大まかな三国志ストーリーはおさえられるね。例えばファミコンで自分に似ているキャラクターが決められたら、当然どんな人物か興味がわくよね。それもこの一冊があればすぐにわかっちゃうんだ。だから、僕は三国志の事だったら、ちょっとうるさいんだっていう自慢話も、ばっちり出来るよ。この夏は、三国志でファミコンの腕と、教養の深い所を見せつけちゃいましょう!

FINAL LAP

ファイナルラップ

¥5,200　8月9日発売

遊び方を広げるのは君達しだいです!

えーさん
FC版ファイナルラップで企画担当。その他ドラゴンバスター及びゲームブック版ドラゴンバスター担当。今回は2本もの企画で登場。さらに机上の画面には…?

ファミコン版ファイナルラップは2人のプレイヤーがコースを抜きつ抜かれつの競争ができるようになっていますが、画面を上下2つに分けた形で進行しますのでワンゲーム2人までしかできません。ただしトーナメント形式をとれば、最高で8人まで楽しめるようになっています。最初はテレビを何台も並べて、一度に8人でって考えたのですが、今回は見送りにしました。テレビを何台もそろえたり、特種パーツを作ったりじゃ気軽にゲームを楽しめなくなりますから。

いや、それにしてもこのファイナルラップを作るのは、大変でしたよ。業務用に基になるゲームがあって、それがおもしろくて人気がある。それがファミコンになるとしたら……。みんな、当然期待しますよね。これはかなりのプレッシャーでしたね。そこで、イメージをくずさずファミコン版をさらによくすることに一番、力を入れました。そのかいあって、ゲーム自体に違和感はなくなっているはずです。実際にやってもらえばよくわかると思いますけどね。

このゲームの遊び方ですが、直線だったらアクセル全開。カーブが来たらブレーキをかけてハンドルを切る。作業はいたって単純です。後は車のセッティングの問題ですね。セッティングとはブレーキ、タイヤ、エンジン、ニトロという4部門に、各自の持っているポイントを振り分けるんですよ。つまりタイヤグリップ力を高めたければ、タイヤにポイントを多くおけばいいって感じでね。ニトロとは、今までのレーシングゲームにあったターボのようなもの。ただこれは量が決まっているので使いすぎるとなくなってしまいます。セッティングのバランスは、自分自身の走り方にあうクセをよく考えた上で決めて、独自の攻め方を見つけてほしいですね。それと、このゲームはプレイヤー同志が競い合っていくものなのでできるだけ対戦モードで楽しんでほしいですね。人間がやった方が、圧倒的に速いことに気付きますよ。さらに実際の対戦相手が横にいるでしょ? その、相手のピリピリした雰囲気が感じられるのがまたいいんですよ。

こんな風にファイナルラップは純粋に遊びの材料だけを提供しています。本来の遊び方、楽しみ方は各自で見つけてください。

要するにこのゲームを本当に楽しめるかどうかは、アナタしだいなんですよ。

妖怪道中記

妖怪道中記

¥4,900　好評発売中

信仰心のバランスが難易度のバランス

かずぅ
妖怪道中記で企画担当。その他ワールドスタジアム、ディグダグII担当。自称、社内のいじめられっ子 たろすけの顔に似ているというウワサもあるが定かでない。

業務用、PCエンジンにひき続き、ファミコンでも登場となりました妖怪道中記です。ゲーム性は、どれも同じなんですけど、僕のまわりでは今度のファミコン版が評判がいいんですよ。業務用、PCと改良してきたわけだから、まあよくなるのは当然なんですが、PC用ソフト製作時間に比べて充分な時間をもらえましてね。だからおもしろさのパワーアップ度もかなりの物ですよ。業務用のゲームをファミコンにすると、どうしてもキャラクターが小さくなりがちなんだけど、今回はこの点にちょっと力をいれて違和感ないようになってるよ。時間のあった分マップも広げてキャラクターも増やしているから、お得になってるわけ。

それから今回のファミコン版の特徴として信仰心っていうのがあるんだ。これはたろすけがお祈り場でお祈りをすることで、信仰心を上げたり、気合い弾を強化、ジャンプ力アップなどができるようになってるんだけど、この最初の信仰心ってヤツが、実はゲーム進行上最大のクセモノ。というのは、最後の裁きの時の信仰心レベルによって、たろすけのたどりつく世界が変わってしまうんだ。その他、ゲーム中のイベントも見れなかったりするので、信仰心には注意したいよね! 注意しなくちゃならないのが、この信仰心を上げるお祈りをするのにはお金がかかるってこと。つまり信仰心に気をとられてるとアイテムが買えなくなってしまうんだ。さて、いいエンディングを見るか、まず敵にやられないようにするか、難しいネ。つまり、この信仰心のバランスが難易度のバランスになるわけで、それぞれのレベルに合わせてプレイできるって寸法。テクニックのある人は信仰心を最優先にして、そうでない人はそれなりに、誰でも気楽にできるから、イライラせずプレイしてみてね。

この妖怪道中記って本来は地獄から脱けだすストーリーでグロテクスなキャラクターもいてね。例えばカエルなんてペッコンなんて跳ばないんです。ベーッチョンベチョベチョベチョですから。僕はどちらかというと、楽しいーっ! 軽いなぁー!てノリの方が好きなんで、これはパスさせてもらいました。その他にも、何だかわからない宝物や、何の義理もないお姫様を助けるっていうのがイヤなんですよ。まして民衆にほめられたってうれしかないですから。僕はまわりはどうあれ、自分一人は幸福だってエンディングが好きなんです。だからたろすけのエンディングもいろいろおもしろくしてありますよ。

それと蛇足なんですけれど誰かこのゲームを20分でクリアーできないかなぁ? 最近このタイムトライヤルに凝ってるんですけど、どうしても20分がきれないんですよ。ぜひ、このタイムにトライしてみてよ。連絡待ってるからね!

ギャラガ'88

¥4 900 7月15日発売

バッチシの自信だよ まるでゲーセンだ！

業務用として出しているあのギャラガ'88をPCエンジン用ソフトに移植しました。業務用のイメージが強烈な人もいると思うけど、そういう人こそぜひ期待してよね。おそらく、さらっとゲームをやっただけなら、そんなに違いは、見つけられないんじゃないかな。省略した部分もあるけど、まず気にならないだろうなっていう点を選んだつもりだからね。個人的には、最近はゲームセンターに行かなくなったとか、昔のギャラガはよくやったなっていう人にやってほしいなって思うんだ。ギャラガ'88は、昔のギャラガとは違うんだけど、前作までのコミカルさは大事にしてあるから、昔のギャラガファンにもある程度、納得してもらえるんじゃないかな。例えばパンっていう敵キャラがあるんだけどこれなんかは四発当たるとパンってやられちゃうから、名前がパン。こんな感じは大切にしたいと思ったんですよね。それに難易度は、わりと低くなっているから、誰でもとけ込みやすいと思うよ。テクニックのある人にもそれ相応の遊び方があるから大丈夫。29のラウンドがあって、それぞれに最高、4つのディメンションがあるんだ。これがレベル別になっていてディメンション4まで行くと難易度がかなり上がるからテクニックに自信のある人も充分楽しめると思うよ。どうすればその高いディメンションに行けるかなんだけど、それだけのテクニックのある人だったら、わかるはずだから何も言わないね。エンディングに関しては、それぞれのディメンションごとで違うから楽しみにして、ステップアップのはげみにしてください。

それにこの部分に関しては業務用とまったく違うから、試してみてほしいね。それと、いろんな人に楽しんでもらいたくてディメンションを多く作ったらラウンドが増えちゃったんだよね。そうなるとボーナスステージのギャラクティックダンシングも増えてるわけで、そのバリエーションにも注意してほしいな。業務用とは別バージョンのダンスもなかなかいいからさ。その時のBGMが、さすがPCエンジンという感じで、ゲームセンターでやっている雰囲気に何ら遜色がないんだ。これは僕も、とても気に入ってるんですよ。

まあそんな感じでこのギャラガ'88は、いろいろな人に満足してもらえるよう作ったんで、ぜひ、お味見してみてください。

ネギさん

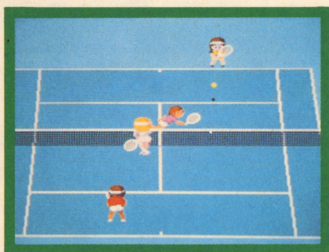
ギャラガ'88の企画担当。その他パックランド、サンダーセプターI・II企画担当。これからのTVゲームの王道はやはりテーブルゲームと語るこだわり派。

プロテニス ワールドコート

¥4 900 9月上旬発売

ダブルスがやりたい これが、キッカケさ

ファミリーテニスをやったことがある人なら、誰しも一度は「ダブルスがやりたい」とイキナリおもむろに叫んでしまったことがあるんじゃないですか？ 実を言う、ボクもその一人でして、このワールドコートは、そんな気持ちで作り始めてしまったのです。プログラム日数はざっと2ヵ月半。早いでしょ。でも、移植だから、こんなもんかな。んで、完全移植かっていうと、そうでもないところがボクたち制作班の偉いところ、選手数も増えてるし、それに合わせてボールも変えちゃってんだよ。このボールを変えたってのは、やってもらわなくちゃ、わかんないだろうな。小さなコダワリですから。ま、でもプレイの実感と操作だけは損なわないようにプログラムしたつもりだから、ナムコお得意の対人ゲームの面白さだけはゼッタイの保証をするよ。その上、ダブルスまで楽しめちゃうわけだから、シングルス戦にはない、仲間同志の友情やら愛情が芽生えちゃったりするかもね。う～んワンダフル。言っててやりたくなってきちゃった。

それと、プレイするキミたちにウレシイおしらせがあるヨン。

な、なんと、女子プレイヤーはしっかり女の子しているのら。(なんのこったい)ムホホホでスコートがのぞけちまったりするってんだからPCエンジンのグラフィック能力には頭が下がる思いです。これでシカメ面だけのテニスから明るい雰囲気が漂ってくるってもんです。

そんな、いいことだらけのワールドコートのように思えたのだけど、ここでプログラマーのボクに、重くのしかかってきたヤツがいた。そう、ファミリーテニスで採用していた、あのトーナメントだ。ダブルスであの対戦表を作ったら、なんか人が多すぎて味けない上にプログラマーとしての仕事に面白味がない！ ハテ困った。そんな時に思いついたのが、今回のクエストモードってわけだ。クエストモードをバカにするなかれ！テニス版対話式ロールプレイングなんだよこれが。

テニスで勝って賞金を稼ぎ、良いテニスグッズを買いながらテニス魔力で倒すのだ。何？ フザケてるって。うん最初は、そうだった。でも、やってみると、これがハマリにハマリ込んじゃったね。プログラムを終ってみれば、おい、マジダゼこれは、ってデキでした。プレイしてみても、そんな感じがするよ。一度、おためしあれ。

ゆうゆ

ワールドコートでプログラム担当。その他ワンダーモモ担当。主食としてビスコを一日4箱食す。この他に丸美○のすき焼きふりかけも愛しているとか…。

LOCATION NETWORK

●営業時間AM10:00～深夜12:00
☎03-943-6735
東京都豊島区巣鴨1-15-1

プレイシティキャロット 巣鴨店

シティボーイは巣鴨へGO！ 田舎もんは読んで楽しめ！

都内キャロット、ナンバー1のスペース、ハイスコアを誇りとする巣鴨店。ゲームの音もでっかく、ゲーセンの中のゲーセンという貫禄たっぷりのお店だ！　巣鴨じゃないと燃えられないというキミもいるはず。今回はNG編集室が直接取材にいってきたぞ！

▲お店で出会った妙なナムコファン
元気日記(03-758-6661)で巣鴨に行くと流したら、さっそく会いにきてくれた3人のナムコファン。ナムコのためならどこまでも、という熱狂的なパワーにオヤジが無気味がってたわね。ファンとはありがたきもの。また会おうね。(S子)

▼うわさのハイスコアボード
(6月27日現在)
ここのスコアは、全国のゲームマニアの気になるところ。
ちなみにベラボーマン…ビンボーマンM・Sくんの402,100点全面クリアー
アサルト…ALT-M・Aくん827,300点

▲休憩室
飲食物の販売機やマンガ本などが置いてある。遊び疲れたキミは、ここで休むとよい。プロモーションビデオや映画も常時上映されているので、お金のない人のひまつぶし、待ち合わせにもgoodのスペースだね。オイ、オイ、宿題までもちこまないでくれよ。

カプセルゴルフ

■カプセルゴルフ このクラブで決りだね！

景品カプセルをゴルフボールに見たてて、ティーアップしたらゴルファーが打つ。ナイスショットの声の中、ゆがんだボールがコロコロ、コロコロ。どこへと知れずカプセルが転がっていきます。さあ、お立ち合い！　このカプセルがみごとカップにはいれば、その景品は君の物。動く標的を見すえてナイスショット！カプセルのお宝を君は手にすることはできるだろうか？
――そりゃもう狙っちゃうよ！　ナァイスショット！

7月5日ゲームセンター登場!!

ARCADE NEW GAME

レレレの私が相川なのだぁい！

店長が話したがっているぞォー

今の仕事でいちばん大切なのは、やっぱり、お客さんとのコミュニケーションだと思いますね。アルバイトで巣鴨店にいた時、お世話になった長内店長が、誰にでも気軽に声をかけていらっしゃったんですよ。目が合うと「オォー、いらっしゃい」っていう感じで肩をたたかれるんです。今だに、長内さんいないんですか？　という人がいるくらいですから。僕もそんなふうにやりたいんですが、まだ小さいお店から大きなお店にきて、やっと慣れたところですから…。これからですね。

お店が大きくなればなるほど、仕事量が増えるから、やりたいことができなくなるんですよ。ここへきて9ヵ月になりますが、お客さんと話したことなんて、数えるほどしかないですからね。その点、ここにくる前にいた鳥山店や高田馬場店は、小さなお店なんでそれができましたね。

休みの日になると、子供達が家まで尋ねてきたりして、友達のように仲よくしてましたね。やはり、かきねをとっぱらって、ぐじゃぐじゃになって話し合わなければ本当にお客さんといい関係になれないですね。お客さんだって、あーしてほしい、こーしてほしいということがあると思いますしね。それがコミュニケーションによってわかるわけなんです。

子供達の場合は、もっと別の意味でコミュニケーションが大切ですね。都会では、野球をやる場所を探すのもたいへんだし、みんな塾なんかに行くようになりましたからねぇ。それであぶれた子供たちがゲームセンターへくるという状況なんです。だから、ここに来れば安心していられる、友達に会えるという雰囲気をどんどん作っていかなきゃいけないんですよ。僕がゲームセンターに勤めるようになったきっかけも、店長とのコミュニケーションからですもんね。

子供のうちは、わがまま放題で大人をこまらせるくらいのほうがいいと思いますね。自分が中学生の頃はすごくまじめぶってたけど、今考えるとなんとつまらない中学時代だったんだろうと思いますしね。もっといろんなことをやっておけばよかったってね。ゲームセンターに初めて行ったのも、なんと高一の終わりだったんです。高二になった時、ナムコの直営店にいき、そこの店長といっしょにゲームをやったり、食事につれていってもらったりするのが楽しくって、毎日のようにゲーセンへかようようになったんです。そして、アルバイトで使ってもらえるようになり、今じゃ店長ですからね。(笑)

僕としては、別にゲームをやらなくっても、遊びに来れる環境をめざしてますから。いっしょになって、どこかへ行ったり、遊んだりして、コミュニケーションをとりたいですね。これからの時代を背負っていく子供達に、つまらない大人になってほしくないですね。友達をけ落して、自分だけはいあがっていく子供になってほしくないっていうこと、伝えたいですね。今、そういう子供が多いんですよ。

〈S子談〉

・相川店長は、自分のことをおとぼけ課長のような人間だっておっしゃっていたけど、なかなかやさしそうな店長さんよ。店長会議などで忙しく飛びまわっているみたいだけど、みかけたら声をかけるといいわね。

よっ相川、りっぱになって！　ホッホッホ。

元店長の長内さん

メルヘンメイズ
MÄRCHEN MAZE

■メルヘンメイズ

君も一緒に、不思議の国のドアを開けてくれるかい？

絵本や童話それに不思議な事が大好きなアリス。彼女はあっというまにうさぎと一緒に鏡の中。悪い女王の手下が襲ってきても正義と好気心でがんばっちゃう。君もアリスを助けてあげてよ。

アリスはジャンプすることと、シャボン玉を発射することだけで、先のフロアーへ、進まなければなりません。シャボン玉で敵をはじき飛ばして、障害物をジャンプします。道は空中に浮いた石だたみ風のコースでアリスはここから落っこちたらアウト。それとシャボン玉の使い方は、ボタンを連打すればシャボン玉も連射できます。ボタンを押し続けるとシャボン玉はどんどん大きくなります。大きくなればなるほど、押し出す力も強くなります。でも限度を越すと自然に割れちゃいます。それから不思議なアイテムがいっぱいのフューチャーBOXも上手に使ってね。

これだけを覚えたら君も一緒に不思議の国へ行こう！　お菓子、おもちゃ、積木、機械、空、びっくり、虫、兵隊、女王の9つの国が待ってるんだ。各国には大ボスも手ぐすねひいて待ってるよ。ボスらは強力なシャボン玉で何回もあてないとやられないよ！　ほら気をつけて!!

⬆ええい！　シャボン玉で応戦よ！

7月中旬不思議の扉は開く

NG

ファンアンケート

つぎの質問にお答えください

❶今月号のNGでおもしろいものを１つ選び、その理由を書いてください。
❷今月号のNGでつまらないものを１つ選び、その理由を書いてください。
❸テレホンサービスを使って、何かおもしろい企画を考えてちょうだい。（S子）
・チャレンジマン１号の元気日記を、ギンギンに楽しく、聞いている人が全員参加できるようにしたいの。みんな、頼りにしているからねっ。

アンケートに答えてくださった人の中から、抽選で次の商品をプレゼントします。(〆切８／５）宛先　NG編集室ファンアンケート係
①メルヘンメイズポスター、テレホンカード、下敷（各５名）②元気日記６月号録音テープ（15名）

ファンアンケート結果報告

NG３月号質問より
●最近あった試験でミスったところを教えてちょうだい

なあーんだ、みんなオタンコナスか！

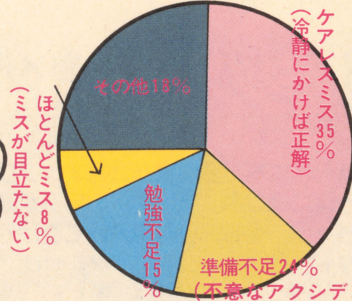
ケアレスミス35％（冷静にかけば正解）
準備不足24％（不意なアクシデント含）
勉強不足15％
ほとんどミス８％（ミスが目立たない）
その他18％

試験を受ける以前のミス

・その日のテストは、数学と英語だったのに理科をしっかり勉強した。
・試験が始まった後、消しゴムを忘れていることに気づいた。
・試験中、シャープペンの芯がなくなり前の人にもらおうと思い背中をつっついたら、先生にみつかりおこられてしまった。
・高校入試でトイレをがまんして、問題が解けなかった。
・数学図形テストにコンパスを忘れた。
・時間の配分を間違えて、ゆっくりやって30パーセントしか答えられなかった。
・時計が遅れていて、時間切れとなった。
・電卓使用可能のテストで、電池切れで暗算でやり赤点をとって追試。

冷静に書けば正解だったミス

・英語のテストで「ここを日本語に直せ」を直訳してしまって10点損した。
・単位のつけ忘れ、数学の符号のまちがい、解答欄のまちがい、名前の書き忘れなどのちょっとしたミス。

ホッサ的におこるミス

・名前の欄に「白山明」というオリジナルキャラの名を書いてそのまま出して、失笑をかってしまった。
・泡立器をシャカシャカと書いた。
・数学の試験で〝全体の面積を100にすると、斜線の面積は？〟という問題で150と書いた。何を血迷ったのか100より大きくなるわけがない。
・今まで計算不可能だったのが解けてうれしさのあまり、他の問題のところにその答えを書いてしまった。

先生も B 流して登っておられるのだもの、
B……ア冷や汗　イ汗水　ウ涙　エ冷や水　オ鼻水

・右の問題を見てもらいたい。これは国立高専の問題です。だれでもわかるような問題（答えはもちろんイ）を僕は、アと答えてしまった。もちろん答えはわかっていたのに。

▶でも、冷や汗や涙、鼻水を流している可能性もあるわよね。

氷が溶けると何になる？　という理科の問題で〝春になる〟と答えた小学生がいたんだって。先生はしっかり、マルをくださったそうよ。このくらいの余裕があると試験も楽しくなるのにね。点数かせぎだけの勉強って悲しいよねぇ。

〈NG編集室の住所〉〒146　東京都大田区多摩川2-8-5　㈱ナムコ　NG編集室

月刊NG７月号

昭和63年７月１日発行
（毎月１回１日発行）
発行　株式会社ナムコ
NG編集室
〒146　東京都大田区多摩川2-8-5
☎ 03-756-2311（代）

FROM STAFF

しかし、編集長って変なヤツが多いな。取材してつくづく感じたぜ。オレなんて、まだまともなほうだ。見習わねばな。（オヤジ）

育児は育自というけど本当にそうね。子供によって親も成長するみたい。NGも、読者によって成長していくんだよね。（うに）

もうすぐ夏休みだバベ。今年は何して遊ぶバベか？　旅行でもするバベか？　ともかく早く来い来い夏休みだバベ。（バベてつ）

残念でしたあ。ブスでゴメン。今月号は、人を載せまくれ！っていわれたので、自分まで載せてしまったおめでた〜いS子です。

ひょんなことから、お手伝いさせていただくことになりました。人呼んで〝さすらいのお助けマン〟です。ヨロシクネ!!（H&C）

「遊び」をクリエイトするコラム

VOICE OF PLAY

ニャームコが好きでね お手製のバッヂつけて 面接試験を受けたんだ

ごぶさたしました。「遊び」をクリエイトするコラムの再開です。再スタートを華々しく飾ってくれるのは、ナムコファンのみんなら知ってる人、ゲーム音楽開発者の小沢ZUNKOさんです！ 忙しい中、チョッピリ時間をさいてもらいました。

小沢ZUNKO

ZUNKO OZAWA

■■■ 私の音楽のルーツって アニメのBGMなの

ナムコゲームの音楽製作を担当されているZUNKOさん。このインタビューをお願いするにあたって、前に登場している後藤久美子ちゃんや浅香唯ちゃんの事を気にしてらっしゃったようですが、ZUNKOさんだって、僕達ナムコファンにとっては立派なアイドルですよ。それではまず生年月日から教えてください。

「だめだよぉ、それは…。日付だけね。6月8日で双子座のAB型。このAB型ってすごいんだよ。ナムコの音楽担当者の6割位がAB型なんだよ。それに私の友達でもピアノの先生とか音楽やってる人は、やっぱりAB型が多いんだ。ただAB型って二重人格って言われるでしょ？ それで双子座でも同じこと言われて私、大変なんだ。」

小さい時から音楽好きでしたか？

「わりと好きでしたね。4歳の頃からピアノは習ってたし。あ、でも生まれた時から家にピアノはあったから、もっと前から遊んでたなぁ。だけど小学校の頃はドッチボールの女王で、夕方までほっぺを真赤にして遊んでたんだ。あ、それで最近思ったんだけど、私の音楽のルーツってこの頃に見たアニメみたいなのね。サリーちゃんやアッコちゃんに使われたBGMのノリで、ほらサリーちゃんの〝ぼーくたちわんぱくー〟なんてあったじゃない。あのかわいくて元気が出る感じが好きなの。私の曲ってそういうイメージなのよねぇ」

ナムコにはいろうと思ったいきさつなんてどうですか？

「私、ニャームコがすごく好きだったの。それでマイクロマウスの大会を見に行ったんだ。大学2年の頃だと思うよ。その頃は、ニャームコだけだったはいなくて、ニャームコだけだったんだ。それでニャームコが何かしゃべりながら動くのがすごぉくかわいくって、もっと好きになっちゃった。それで次の年もその大会に行ったのね。その時は自分でバッヂを作って、それをつけて見に行ったんだ。そうしたらナムコの人にも、かわいがってもらっちゃった。それでナムコにはいろうかなって思って、大学の時、音楽をやってたからそれをやれたらいいな、なんて感じだったの。それからしばらくして、就職試験でナムコに面接を受けに来たんだ。その時リクルートスーツ着て、例のニャームコのバッヂをつけたまま受けちゃったの。案外、採用されたのって、そのせいかな。(笑)そこで音楽をやりたいって言って今に至ってます」

■■■ 今、ナムコットのVGMレコードを作ってるの

ZUNKOさんがナムコに入社した経路がよくわかりました。では話の方向を逆にして、夢について話してください。

「夢はバイクでヨーロッパを旅行すること。北海道でもいいかなぁ。ちなみにバイク大好き！ あと仕事の方だったら、ゲーム音楽にとどまらず、流行歌を含めた音楽全般の作曲活動もやってみたいな」

将来的な話も出てきたところで結婚や好きなタイプの男性については、いかがですか。

「う～ん。私、自分が照れ屋だから、相手の人も照れ屋がいいな。恥じらいない人ってダメなんだ。でも照れ合ってたら結婚できないかな？ 有名人のタイプだったらドナルド・フェイゲン、マイケル・ビーン、渡瀬恒彦かな。まだやっておきたい仕事も、勉強したいこともいっぱいあるから、結婚はまだまだかな。でも30歳位にはねぇ～…」

わぁ、ZUNKOさんが真剣に悩んでしまった。では話題を変えて、最近の仕事はどうですか？

「あ、この『カイの冒険』が終って、お気に入りなんだ。あと『プロテニスワールドコート』も終ったんだ。最近忙しくてね、〝遊び〟をもつ時間が少なくなっちゃった。本当ならこういう時間をもっともった方がいいんだよね。そういうのが結構、仕事に生かせるもの。あ、それともう一つやってる仕事があるの。これ、宣伝してくれる？ いいでしょ？ 今度、レコードを出すんだ。タイトルが『ナムコット・ゲーム・アラモードVol-2』っていってナムコットのスポーツ物を中心にまとめてます。『プロ野球ファミリースタジアム』、『ファミリーボクシング』、『ナムコクラシック』、『ファミリーテニス』、『ファミリージョッキー』が入ってて、私は『ファミリージョッキー』、『ファミリーテニス』を直接担当してます。片面がゲームのオリジナルミュージックで、もう一方がアレンジ物が入りますからね。アレンジの具合は、まだはっきりしないけど、一曲位〝ぶっ飛んだ〟感じの物も入れたいなぁなんて思ってます。8月21日に発売の予定ですのでよろしくお願いしまぁす！」

終始、明るくインタビューに答えてくれたZUNKOさん。最後にNG読者にメッセージを。

「これからも応援よろしくお願いします。まだ早いけどクリスマスコンサートでまたお会いしましょう！」

ZUNKOさんの パーソナルシール プレゼント

Zunko Sound

●特製シールを5名様に！
宛先は〒146 東京都大田区多摩川2-8-5 ㈱ナムコNG編集室まで

小沢ZUNKO プロフィール■昭和×年6月8日、埼玉県生まれ。昭和58年、株式会社ナムコ入社。開発一部にてゲーム音楽の製作を担当。「ギャプラス」でデビューし、「トイポップ」「ドルアーガの塔」などの人気ゲーム多数に参加。かかわった製品だけでなく、製作者としても高い人気を得ている。最近作は、「カイの冒険」、「プロテニスワールドコート」。現在、8月発売予定のVGMレコードの製作に追われる毎日。

月刊NG
No.21
昭和六十三年七月一日発行（毎月一回一日発行）第三巻第七号通巻二一号
編集人 蝦名規功
発行人 中村雅哉
郵便番号一四六 東京都大田区多摩川2−8−5 株式会社ナムコ 電話（756）二三二一
一五〇円

ファミリー コンピュータTM用カセット

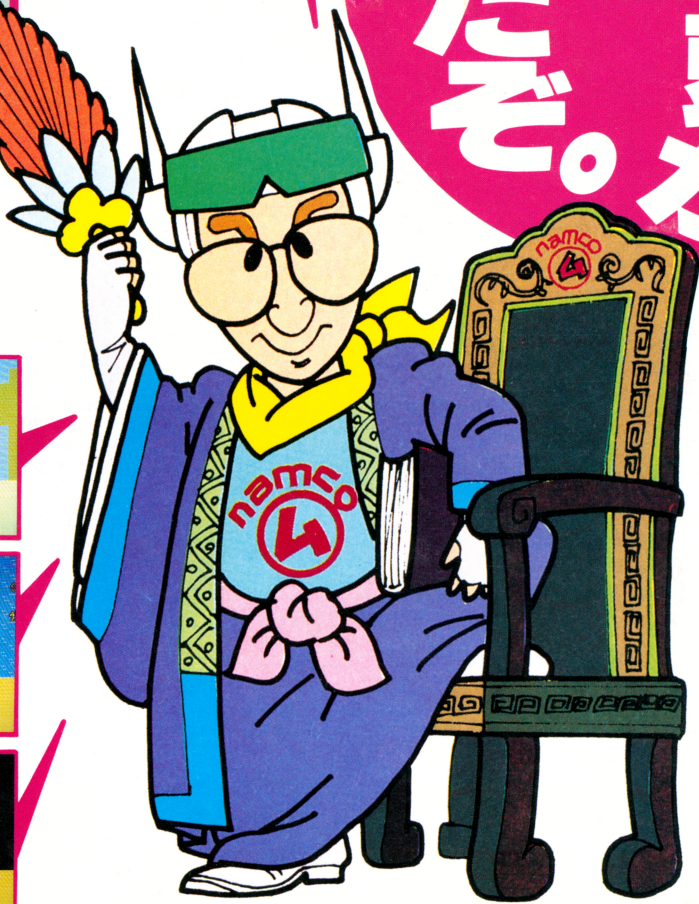
namcot

すすんだ頭が待ってたぞ。

武力だけでは生き残れないのがこのゲームのポイントです、ハイ。たとえば、戦いばかりに気を取られ、自分の国の統治を忘れていると部下たちが反乱を起したり…。キミの武将としての腕がいろいろ要求される"三国志"だけの工夫がいっぱいありますぞ。

有能な敵の武将を味方にしたり、いろんなかけひきも戦いのひとつです。やがて大将どうしの一騎打ちが勝敗を決めるなど、思いもよらない展開が待っていますぞ。

いま、ボクたち頭脳派の野望は広大な中国へ飛ぶ

私1号も、こんなスケールのシミュレーション・ウオーゲームははじめてです、ハイ。舞台は、野望うずまく漢王朝末期の中国。そこに、知性を備えた英雄のキミが登場し、個性あふれる武将200余人を自由にあやつって全土を統一するというわけ。これまでのシミュレーションゲームにない大迫力ですぞ。

※このゲームは，シャープのC-1テレビでは，プレイできません。

頭の奥で興奮する、シミュレーションゲームの決定版
バッテリーバックアップによるコンティニュープレイもOK。

三国志
中原の覇者

新発売 7月29日 ¥6,900

ナムコ隊情報

人は、私を秀才のナムコ隊1号と呼びます。私は年齢21歳のA型。出身はロンドンで、マサチューセッツ工科大学を卒業しました。アインシュタイン先生を尊敬し、趣味といえば読書。得意とするゲームは、もちろんロールプレイングゲームです、ハイ。夢はノーベル賞をもらうこと。ガンバリマスぞ。

真ン中が1号です。

namco隊
愛と正義と娯楽のために
PRODUCED BY namcot